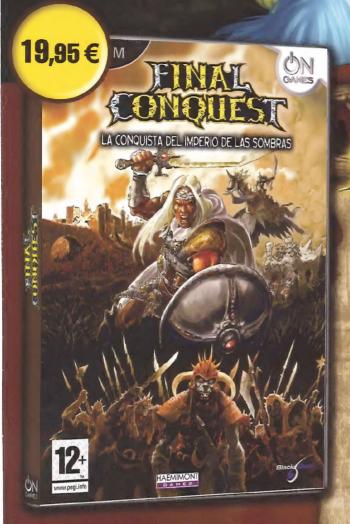


¿ESTÁS PREPARADO PARA



CONQUEST

¡Sumérgete en el mundo fantástico de Equiada, una tierra donde la magia late en cada fibra de sus habitantes, y libera a los Pueblos Libres de la amenaza de las Sombras! En Final Conquest debes dirigir los ejércitos de Humanos, Silvanos o Umbríos para mantener el equilibrio entre razas, resistir la corrupción de las tinieblas... ¡o aplastar toda oposición y reinar sobre una tierra yerma!

Controla poderosos Campeones con habilidades únicas, conquista las colonias de Dragones, Elfos o Trolls, y gana Gloria en combate para expandir la influencia de tu reino.





LA CONQUISTA FINAL?





La Conquista Final ha comenzado: fidera tus tropas y llévalas a la Victoria... o al más infame Olvido. En Final Conquest encontrarás:

- · 3 razas principales para controlar: los traicioneros Humanos, los feroces Silvanos y los despiadados Umbrios
- · 5 razas independientes: Elfos, Trolls, Dragones, Bárbaros y Sombras
- Hasta 12 campeones con habilidades únicas que deberás poner a tus órdenes
- · 30 misiones en el Modo Campaña
- · Modo multijugador de hasta 8 jugadores en LAN o Internet
- Modo Batalla Online con chat, ajuste de partidas automático, ránking de jugadores y un Salón de la Fama mundial





NOVIEMBRE 2005

www.ongamesworld.com/finalconquest





DIRECTOR

Jordi Navarrete j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR

David Navarro d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN

Joan Font j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES

M. Antelo, E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, O. Garcia, D. Gòmez, M. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y A. Sayalero.

DISEÑO, MAQUETACIÓN Y RETOQUE DIGITAL

Alexandre Foix

PUBLICIDAD

Roger Roca r.roca@ed-aurum.com

EDITA

Editorial Aurum, S.L. C/ Muntaner, 462, 08006 Barcelona Teléfono: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17

EDITORA

Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN

Álex Gascón

DIRECTORA DE ARTE

Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING

Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN

Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN

Rotographik, S.A. Depósito legal: B 9756-2005 Printed in Spain

PC Life no se hace necesariamente responsable de las opiniones firmadas por sus redactores, colaboradores y analistas. Solo las no firmadas reflejan la opinión de la revista y sus responsables. Del resto, responden las personas que firman.

Editorial

PRIMAVERA SIN REBAJAS

Estamos asistiendo a un fin de año perfecto para el buen gourmet de juegos. No sabemos si la economía mundial se va a resentir de este festival inagotable de buenos títulos. Hemos asistido a la ceremonia de presentación de Fahrenheit, The Movies, F.E.A.R., Most Wanted, Civilization IV y tantos otros títulos que desde todos los frentes posibles amenazan con secuestrarnos de la rutina.

Este mismo fenómeno, motivo de regocijo sin duda, podría arremeter contra la desfachatez de nuestra sonrisa de oreja a oreja. El futuro, que siempre da respeto, se convierte en una amenaza cuando parece que todos los cartuchos se han gastado. Es natural, somos así, cuando todo va demasiado bien inevitablemente pensamos que en cualquier momento nos daremos el tortazo padre. Nada más lejos de la realidad. Ahí, a la vuelta de la esquina, asoman El Padrino, Spore, Company of Heroes, Commandos: Strike Force, Neverwinter Nights 2... y nos dejamos en el tintero perlas como las nuevas batallas por la Tierra Media y la ¿definitiva? toma del género estrategia por parte de los peleones y perennes amigos de Star Wars.

Ni hablar, que nadie espere un año de vacas flacas, ni siquiera rebajas de primavera. De temores nada, vértigo es lo que deberíamos sentir al pensar en lo que se nos viene encima. Habrá bombazos sonados, de acuerdo, pero tampoco se va a detener la maquinaria de los géneros más minoritarios. Cada público tendrá lo que se merece. Y eso, que suena casi casi a justicia vital, no siempre ocurre fuera del prodigioso mundo de los juegos.

La Redacción

THE MOVIES



¿Quién dijo que es caro dirigir una película? Con tu PC ahorrarás dinero y disgustos. La consigna es pasarlo bien. ¿Cómo? Controlando todos los parámetros necesarios para crear el bombazo de tu taquilla particular. Si te gusta el cine, la estrategia y Los Sims... es tu juego.

NEED FOR SPEED

Most Wanted

El que avisa no es traidor.
Ya dijimos que este juego te
iba a poner la piel de gallina.
Prepárate para tus niveles de
adrenalina. Siente el peligro
en el retrovisor de tu coche
mientras escapas a
toda velocidad de la
policía.



En portada

PANZERS II

Elige ejército porque la Segunda Guerra Mundial te espera con los tanques preparados. Otra secuela que no decepciona. Todo lo contrario. Pocas veces estarás tan cerca de revivir batallas históricas que cambiaron el curso de la humanidad. Tú ni habías nacido.

28



CALL OF DUTY 2



Llega para hacerte sentir como un pobre soldado inmerso en el infierno bélico. No es que varíe mucho la fórmula original. Pero con tan loable ADN, ¿quién necesita revoluciones? Ya sabes, acción en primera persona en mitad de combates superpoblados. Enfrente, los odiosos nazis.

Sid Meier's CIVILIZATION IV

Aunque suene a tópico, la larga espera ha merecido la pena. La estrategia civilizadora por antonomasia ahora en tres dimensiones y con novedades que te harán abandonar cualquier otra partida. Lo mejor de todo es que este juego sigue siendo un *Civilization* pura sangre.

CONTENIDOS

Actualidad

- 6 Zona Alfa
- 12 Zona Beta
- 18 Zona Omega

Reportaje

22 Juegos de película

Avances

- 28 Panzers II
- 32 ToCA Race Driver 3
- 34 Ski Racing 2006

Análisis

- 38 The Movies
- 12 Need for Speed: Most Wanted
- 46 Call of Duty 2
- 50 Sid Meier's Civilization IV
- 54 Falcon 4.0: Allied Force
- **58** Quake 4
- 62 Blitzkrieg 2
- 66 Psychonauts
- 68 Star Wars: Battlefront II
- 70 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 72 Wings over Vietnam
- 74 Gun
- 76 The Matrix: Path of Neo
- 78 Chaos League: Sudden Death
- 80 World Racing 2
- 82 B.O.S.: Bet on Soldier
- 84 Final Conquest: La conquista del imperio de las sombras
- 86 Battle of Britain II: Wings of Victory
- 88 PC Fútbol 2006
- 90 Harry Potter y el cáliz de fuego
- 92 Shrek Superslam
- 93 Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder
- 94 Crime Life: Gang Wars
- 96 Battlefield 2: Special Forces
- 97 Rollercoaster Tycoon 3: ¡Salvaje!
- 98 Zoo Tycoon 2: Endangered Species
- 100 707 Professional
- 100 Flight One ATR 72-500
- 101 Traffic 2005
- 101 Airbus: Destinos de vacaciones

Claves

108 Trucos

Zona.Net

- 110 Actualidad online
- 112 World War II Online: Battleground Europe
- 114 Everquest II: Desert of Flames
- 115 City of Villains
- 116 Planeta Mod

Bazar digital

- 118 Actualidad hardware
- 120 Análisis de productos

Secciones

- 102 Reediciones
- 104 Cátedra virtual
- 124 Foro
- 128 DVD





A OSCUPAS Alone in the Dark 4

AVENTURAS

I género del terror y supervivencia tiene sus orígenes en la saga Alone in the Dark, así que sólo por eso merece un respeto cualquier secuela en desarrollo. La cuarta entrega está en camino, aunque va para largo. De hecho, primero verá la luz para la nueva consola de Microsoft y, según sus creadores, más tarde lo hará en PC.

Lo que se sabe ahora del juego no son más que pinceladas. El protagonista volverá a ser Edward Carnby. Eso sí, la historia nada tendrá que ver con la de anteriores títulos. Todo lo que sabemos es que el argumento tendrá lugar en Central Park, en el transcurso de una larga noche, y que vivirás una serie de experiencias que te llevarán a cuestionarte qué hay más allá de la muerte.

No es que sea mucho. Sin embargo, hemos tenido ocasión de ver un pequeño



Gráficamente el juego promete poner el listón bien alto.

fragmento representativo del aspecto del juego y la verdad es que da miedo. Un juego de luces magistral y el uso de una física extremadamente realista auguran lo mejor. Más orientado a la acción que sus predecesores este *Alone in the Dark* ya se perfila como una de las grandes promesas para el futuro.

El legado de un genio

Da Vinci Experience AVENTURAS

obilis Ibérica colabora estrechamente con Elecktrogames, Tótem Studio, Keops Studio y Mzone para llevar a buen puerto *Da Vinci Experience*: un juego de aventuras e investigación que nos ofrecerá la posibilidad de lidiar con los misterios de los códigos escondidos en la obra de Leonardo Da Vinci, el gran genio italiano.

Aprovechando el éxito de El Código Da Vinci, el multimillonario libro de Dan Brown, Da Vinci Experiencie se antoja una oportunidad única para revivir más allá del papel las aventuras de este artista, ingeniero y arquitecto. Sin duda, revolucionó el mundo allá por el siglo XVI con sus extraordinarios inventos, pinturas y estudios sobre el cuerpo humano. En una escueta nota de prensa, Nobilis Ibérica informa de que "hasta primavera no saldrá.". Las imágenes que han hecho públicas prometen lo suyo.



Da Vinci Experience promete ser una aventura gráfica en toda regla.

EXCLUSIVA MUNDIAL:

EPORTE REY

fútbol dejando atrás la situaciones de juego predefinidas para permitir ahora que ualquier acción ocurra sobre el terreno de dalquier action ócurra sobre el terrenó de juego. El control del jugador es toralmente manual, in ayudas. Lo cual supone un nuevo reto, aun así la recompensa es grandes una respuesta absoluta sobre todos los movimientos de tus jugadores. Eres tá quien decide la trayectoria de cada pase y no la epo.

MAYOR INTELIGENCIA

La inteligencia artificial destrrollada para este juego inclive el factor "compenetración", marcando así la diferencia entre equipos plagados de individualidades y conjuntos sacrificados en pos del juego en equipo. Los jugadores se posicionarán para crear oportunidades, generando desmarques para tus passes en profundidad o bien acercándose para ayudarte en tu ataque.

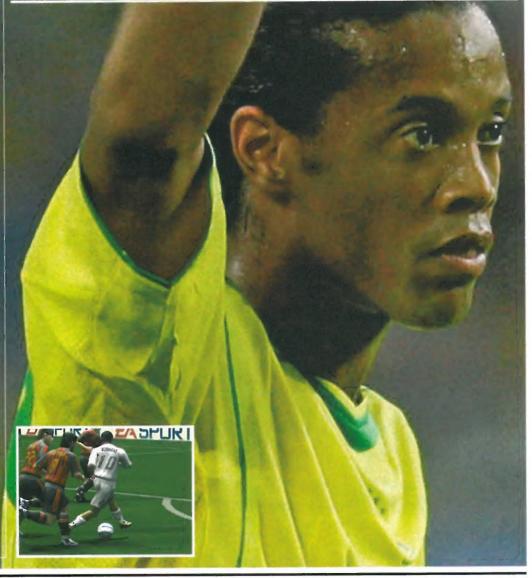
JUEGO EN EL CENTRO DEL CAMPO

El juego en el centro del campo ha sido mejorado a conciencia. Los auténticos maestros en esta posición contarán con un arsenal de recursos con los que dirigir los ataques. Los pases en profundidad, centros cruzados y pases en corto, combinados con un control de las tácticas en tiempo real indican que la verdadera lucha se dará en el centro del campo.

CADA PARTIDO ES UNICO

Cada acción es aleatorta, así que no habrá dos goles iguales. El balón queda libre de rebotes con suerte y de barras de potencia, y la energía y emoción del partido estárán determinados siempre por factores reales. Tu equipo se emocionará igual que tú cuando marque un gol en el último minuto y su estado anímico irá marcado por el curso del partido, especialmente si aún queda tiempo para marcar el gol de la victoria. Es momento de disfrutor de la belieza del deporte rey, FIFA 06 se lumia ahora a ofrecer tútbol puro en esencia y reabsmo.

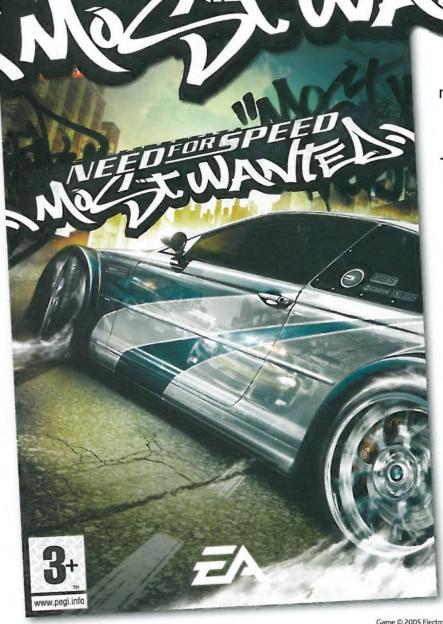
REGRESA A LO GRANDE CON UN SINFÍN DE NOVEDADES





© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licens Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. © 2005 MLC MLS, the MLS logo, Major League Society and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Society, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE ELOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. """."" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox Live, the Live logo and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS[™] is an Electronic Arts[™] brand.

CONCURSO



Siente el mismo vértigo que nuestro analista Font al recorrer los **circuitos urbanos** de este magnífico Need for Speed. Tuning, velocidad y dólares de por medio. Para ti, el juego y una camiseta. Para ti... y para 14 afortunados más.



Game © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Need for Speed, EA y el logo de EA son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU. y/o en otros países. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas registradas pertenecen a sus respectivos dueños. EA™ es una marca de Electronic Arts™.



| | | ebraderos de cabeza en el juego? |
|------------------------|-----------------|-----------------------------------|
| ☐ Tu familia política | La policía | Chuck Norris, Spider-Man y Jet Li |
| Nombre y apellidos | | |
| Domicilio | | |
| Población | 100 | Código postal |
| Provincia | *** | Teléfono |
| E-mail | | |
| Rellena el cupón de re | espuesta en may | vůsculas v envíalo a: |
| | | taner, 462 • 08006 Barcelona |

BASES DEL CONCURSO

- · Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de enero e indicar "Concurso Need for Speed: Most Wanted" en el sobre.
- · Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de enero y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de febrero.
- · El premio no es canjeable por dinero.
- · A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a tos que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatiza-do, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1º, 08006, Barcelona

CONTRA LA CORRIENTE

El número uno

ace un par de semanas tuve que pasar por una de esas pruebas que se nos adjudican a los periodistas de videojuegos de tanto en tanto para testear nuestra templanza: escribir un texto para una revista no especializada sobre los mejores 25 videojuegos de la historia.

El inicio del trabajo fue un sindiós. Con la ayuda de una cafetera repleta hasta los bordes y no pocos amigos me dediqué a asegurarme de que no me dejaba ningún juego varado en alguna de mis lagunas genéricas. Muy mal. Mi lista original alcanzaba un ostentoso número de tres cifras, lleno de títulos desconocidísimos e inservibles. No me quedaba otra que dedicarme a la poda y siega de videojuegos.

Hice una división lo más exhaustiva posible en géneros. Me salían una veintena. Escogí un juego de cada categoría. Puedes imaginar mi rechinar de dientes cada vez que tenía que escoger sólo un juego de estrategia de toda la historia o un arcade de plataformas. Completé la lista con algunas concesiones a la actualidad y al público objetivo de la revista, masculino y aficionado a los coches.

Empleé más del triple de tiempo haciendo la lista que escribiendo el texto final, pero aprendí una obvia lección, y es que a pesar de todos los juegos que vamos probando a velocidad de vértigo, está bien que permanezcan unos cánones: una serie de juegos teóricamente perfectos según unos criterios lo más homogéneos posibles. La idea es que el resto de títulos sean variantes más o me-

> nos afortunadas de un plantel de obras básicas. Eso y que nunca hay que perder la vista que pase lo que pase, Street Fighter II sigue siendo el núme-

Tienen hambre

They Hunger: Lost Souls III ACCIÓN

in duda, los aficionados más acérrimos al primer Half-Life recordarán la trilogía They Hunger. Con su atmósfera terrorífica y apabullante, 64 niveles, 83 tipos de monstruos y más de 20 horas de duración, la obra de Black Widow Games se convirtió en uno de los añadidos gratuitos más aplaudidos y descargados de la Red a lo largo de 2002.

Tres años después, They Hunger regresará en formato de pago (con un precio muy inferior al de la mayoría de juegos comerciales) y un aspecto súper-vitaminizado gracias a las excelencias del motor de Half-Life 2. El

diseñador de niveles Neil Manke asegura que "sin las restricciones técnicas del anterior motor, hemos podido producir un juego infinitamente más emocionante y creativo. Los seguidores de They Hunger se familiarizaran inmediatamente con la mecánica del juego, aunque Lost Souls incorporará una historia independiente a la de la saga original".

Tras un año de desarrollo, los responsables de Black Widow Games han completado tres cuartos del juego, con lo que la fecha de publicación "pronto será anunciada en www.blackwidowgames.com".



La pala es probablemente el arma más célebre de They Hunger.

Viejos laureles

Championship Manager 2006 DEPORTES



compañía Beautiful Game Studios.

I antiguo rey de los juegos de gestión futbolística regresará en primavera de 2006 con el claro objetivo de recuperar su efímero reinado. Sus credenciales: nuevo motor de gráficos en 3D para visionar el encuentro como si se tratara de una retransmisión televisiva, la opción de charlar con los jugadores individualmente con el fin de hacerles promesas y mejorar su rendimiento, nuevos métodos de entrenamiento y la posibilidad de estudiar el estado de forma física del próximo rival.

Por una gota de agua

Maelstrom III ESTRATEGIA

roducido por Codemasters y desarrollado por la compañía rusa KDV Games (responsables de *Perimeter*), *Maelstrom* es un ambicioso título de estrategia y acción en tercera persona ambientado en un futuro apocalíptico en el que tres facciones (dos humanas y otra alienígena) pelearán por hacerse con el control del bien más preciado en el futuro, el agua. Carl Jonson, diseñador jefe de Codemasters, destaca la calidad de su motor gráfico: "Vista Engine ha permitido que alcancemos unos niveles de destrucción nunca vistos en este tipo de juegos". Al terreno deformable se sumará otro detalle interesante: un sistema de agua dinámica. El juego saldrá a la venta en otoño de 2006.



Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

| | JUEGO | GÉNERO | DISPONIBLE |
|----|---|------------------|----------------|
| 1 | Spore | Estrategia | Otoño 2006 |
| 2 | Commandos: Strike Force | Acción | Marzo 2006 |
| 3 | Company of Heroes | Estrategia | Marzo 2006 |
| 4 | STALKER | Acción | Febrero 2006 |
| 5 | EDSL: La batalla por la Tierra Media II | Estrategia | Marzo 2006 |
| 6 | The Elder Scrolls IV: Oblivion | Rol | Febrero 2006 |
| 7 | Alan Wake | Acción | Por determinar |
| 8 | Neverwinter Nights II | Rol | Primavera 2006 |
| 9 | Dreamfall | Aventuras | Primavera 2006 |
| 10 | Prey | Acción | Marzo 2006 |
| 11 | El Padrino | Acción | Marzo 2006 |
| 12 | Spellforce II | Rol | Primavera 2006 |
| 13 | Star Wars: Empire at War | Estrategia | Febrero 2006 |
| 14 | Tom Clancy's Splinter Cell 4 | Acción/Aventuras | Primavera 2006 |
| 15 | Rise and Fall: Civilization at War | Estrategia | 2006 |

EN POCAS PALABRAS

Tiempo de crisis

Un rumor circula cada vez con más fuerza por la Red según el cual Crytek, la compañía responsable de Far Cry, estaria desarrollando un nuevo juego de acción en primera persona. Parece que se llamará Crysis y utilizará el motor gráfico Crytek Engine 2.0, una versión muy mejorada del motor utilizado en Far Cry. Estamos ansiosos por confirmarte la noticia.



Una gran dinastia

La desarrolladora japonesa Koei ha confirmado recientemente que la cuarta entrega de su aclamada saga para consolas *Dynasty Warriors* dará el salto al PC en breve. Entre otras muchas mejoras, *Dynasty Warriors 4 Hyper* incluirá incluirá un modo cooperativo, un sistema de armas más complejo y un apartado visual más espectacular.

Hundir la flota

Act of War tendrá una expansión con interesantes novedades. En primer lugar, se está potenciado la presencia de las fuerzas navales hasta el punto de poder jugar partidas exclusivamente con estas unidades. También se estrenarán los mercenarios, que, por un módico precio, acudirán prestos a echarte una mano en el campo de batalla.



Machaca teclas

Los XX Juegos Olimpicos de Invierno pronto tendrán su juego oficial. *Torino* 2006 recreará uno de los eventos deportivos más emocionantes del año, incluyendo 15 modalidades de ocho deportes de invierno diferentes, atractivos paisajes, comentaristas autériticos y un modo multijugador de hasta cuatro usuarios.

La Música en MP3 Sonará Mejor que el CD Original.



Oir Para Creer

¡Actualiza el sonido de tu PC a Sound Blaster X-Fi Platinum y disfruta de una experiencia musical que no podrás creer!



Compruébalo en: europe.creative.com/xfi CREATIVE

Más mazmorras, por favor

Neverwinter Nights II ROL

ado el enorme éxito que tuvo Neverwinter Nights, los roleros de PC esperan con verdadera impaciencia el estreno de la segunda parte del juego. No sabemos hasta qué punto son buenas o malas noticias, pero tras asistir a una breve presentación del nuevo Neverwinter Nights II podemos avanzar que será lo más parecido a tener un largo déjà vu.

La experiencia en solitario prácticamente no va a cambiar respecto al original. Además, pese a que el juego usará un nuevo motor denominado Electron, gráficamente las diferencias no serán notables. En cuanto a la jugabilidad, hay que destacar las opciones de diálogo que rápidamente te permitirán dar respuestas en las que te posicionarás claramente en alguna u otra alineación. Además, está previsto que puedas controlar a tus acompañantes como si fueran tu propio personaje. Pero lo más destacable es, sin duda, cómo se ha potenciado el editor



En Obsidian están dedicando mucho tiempo a pulir la jugabilidad.

de misiones y escenarios. Todos y cada uno de los elementos del escenario podrán ser modificados y reubicados por separado. También se podrán cambiar las propiedades de todos los objetos, con lo que rápidamente obtendrás un resultado visual totalmente distinto. Incluso el cielo y el terreno van a ser completamente modificables. Tranquilo, porque el proceso será tan sencillo como en SimCity 4.



Los desarrolladores esperan tener listo el juego el año que viene.

Magia en movimiento

Speliforce 2 III ESTRATEGIA

ras meses y meses de desarrollo en la sombra, Spellforce 2: Shadow Wars empieza a dar que hablar. La desarrolladora germana Phenomic ha colgado recientemente en la página web oficial (spellforce.jowood.com/sf2) dos vídeos que dan fe de su espectacularidad gráfica. El primero muestra a tres estupendas elfas paseando sus curvas por un precioso prado. El segundo está protagonizado por los Titanes, una de las unidades más poderosas de todo el juego.

En Spellforce 2 el usuario tendrá que resistir la invasión de las fuerzas oscuras mediante los combates y la alianza con otros pueblos. Además, deberá liderar una de las tres facciones rebeldes, construir bases y vigilar el acecho de los enemigos. A modo de ayuda, el juego de Phenomic incluirá a una serie de héroes con características únicas, hechizos y una gran variedad de objetos, armas y armaduras. Spellforce 2 llegará en los primeros meses del año que viene.



Spellforce 2 incluirá tres facciones diferentes, cada una con 12 unidades.



ESTUDIO POF UN ACUERDO D

¿QUIERES ESTAR EN LA CUMBRE



UN PRODUCTOR ARRUINO MI CARRERA!"



QUIERES UN HOLLYWOOD A TU MANERA? CONSIGUE "THE MOVIES" ¡YA!

DESCUBRE ESTRELLAS Y JUEGA CON LOS **EGOS DE LOS ACTORES Y ACTRICES**



ACTIVISION

activision.com

GESTIONA TU PROPIO



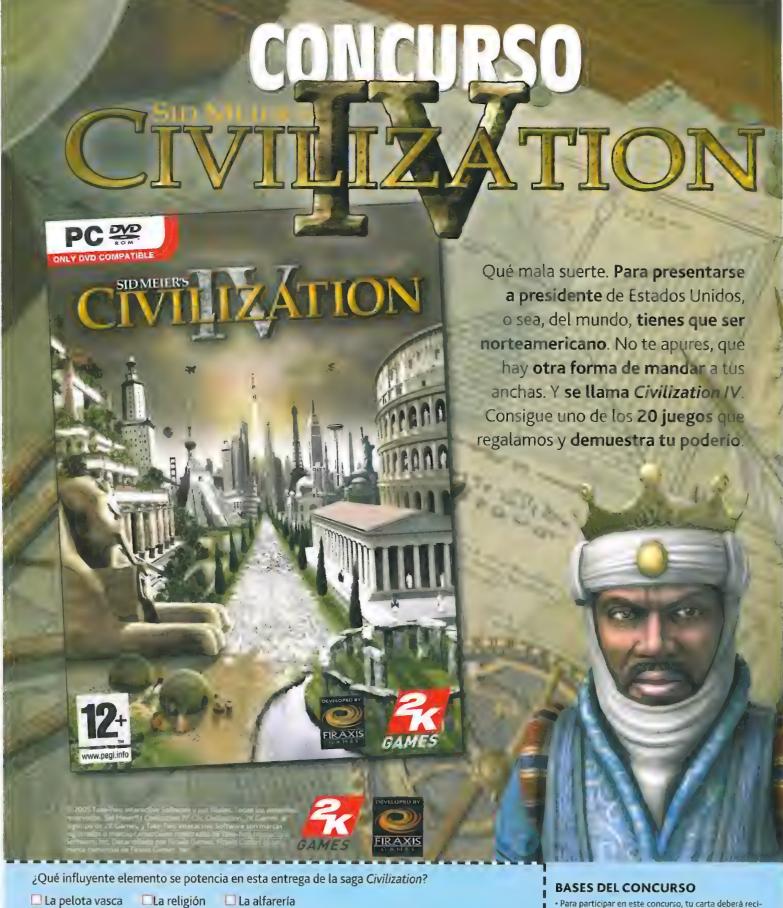








Comparte tus películas y disfruta las de otras personas en themoviesgame.com



E-mail

Nombre y apellidos _ Domicilio

Población Código postal_

Provincia Teléfono _

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:

PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

- birse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de enero e indicar "Concurso Civilization IV" en el sobre
- · Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta
- El sorteo se realizará el 10 de enero y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de febrero
- · El premio no es canjeable por dinero
- efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona

J. RIPOLI

LLUVIA ÁCIDA

El tiempo en sus manos

te llamas Steven Spielberg o no ruedas (y estrenas) dos películas por año. Lo mismo con la literatura, o te haces con los negritos de Stephen King o ya te puedes olvidar de tener una novela lista en menos de medio año. Cada obra tiene su tiempo y por mucho que la voluntad de quienes ponen la pasta, y quienes la terminan gastando, sea lanzarla más pronto que tarde, la realidad suele pasearse con minifalda de azafata de compañía aérea en época festiva.

Verás, acabo de pasar un puñado de horas junto a Neo y su séquito del cuero negro. Y no, no he vuelto a instalar *Enter the Matrix*, pero sí lo he tenido muy presente cuando jugaba a *Path of Neo*. Siguiendo esquemas binarios, ambos juegos representan el 0 y el 1. El boceto y el juego.

El primero salió con las costuras a la vista y daba risa, luego vergüenza y acababa por dar pena. ¿Qué le había pasado al

gurú de boca grande de Dave Perry, padre de *Messiah* o *MDK*? Lo que a otros. Creyó que el tiempo estaba en sus manos. Se equivocó. Estaba en las de su juego.

Pero como rectificar es de sabios y, sobre todo, de quien puede permitírselo, a Perry le dieron otra oportunidad: Path of Neo. No tiene gráficos de última generación ni aspiraciones de grandeza alguna, pero es un entretenimiento singular. El juego de los que querríamos convertirnos en Neo sin tener que escuchar las patrañas filosóficas de los Wachowski. Acción sin filtros. Un juego de lucha como hacía tiempo no se veía en un PC.

Muchos se empeñan en hacer del videojuego el hermano copión del cine, pero incluso esos deben acabar asumiendo que el tiempo de desarrollo de uno y otro es bien distinto. Quizá porque uno lleva años caminando y el otro apenas ha aprendido a gatear.

La Familia progresa

El Padrino ACCIÓN

iguen aflorando detalles sobre el retorno en marzo de Marlon Brando a nuestros monitores. El Padrino contará con las voces de la película de Michael Corleone, Sonny Corleone y Tom Hagen. En el caso de Vito Corleone, el personaje interpretado por Brando, se ha tenido que recurrir al doblador de este actor en Apocalypse Now. En total han participado 58 actores en el doblaje.

Por otro lado, también podemos contarte que, para desarrollar la trama, se incluirán más de 50 escenas cinemáticas muy cuidadas que recrearán la ambientación y algunos momentos del film, así que la inmersión está asegurada.

Ahora sólo queda esperar, pero de momento mira tras cada esquina, vigila quién te sigue y, sobre todo, no pidas favores a un capo de la mafia...



Todos los elementos del escenario podrán ser destruidos.

Regreso al pasado

Timeshift ACCIÓN

asta ahora apenas sabíamos de Timeshift que será un juego de acción cuyo detalle más curioso es la posibilidad de modificar el tiempo, ya sea deteniéndolo o haciendo que todo suceda más despacio. Pues, tras una presentación a cargo de sus desarrolladores, ya conocemos algunos detalles nuevos sobre cómo afectará esto a la jugabilidad. Un ejemplo es la posibilidad



Si los que te rodean se mueven como tortugas, acaban siendo un blanco fácil.

de detener el tiempo para desarmar a un enemigo y utilizar su arma contra él. También podrás evitar los dichosos y típicos tramos en los que debes saltar de una caja a otra para evitar el contacto con el suelo electrificado. Tan fácil como detener el tiempo y seguir caminando. Sin duda, Timeshift será algo diferente cuando vea la luz a finales del año que viene.

LOS OTROS

Segunda oportunidad

o se cortan ni un pelo. Desde Microsoft van a por todas con su nuevo cacharro. Para demostrarlo, el vicepresidente de Xbox, Robert J. Batch, soltaba perlas de varios kilates durante su intervención en el ciclo de conferencias celebradas en el pasado Tokio Game Show, "Vamos a cambiar las reglas y la realidad, la nueva realidad empieza ahora con Xbox 360", afirmaba un rotundo Batch.

A declaraciones como ésta hay que darles su justo valor. Probablemente tienen más de campaña publicitaria que de realidad, pero lo cierto es que Microsoft vuelve a la arena con la lección aprendida. Más de 22 millones de Xbox en todo el mundo, juegos como Halo, Dead or alive o Project Gotham y sobre todo un servicio de juego online, Xbox Live, que cuenta con más de dos millones de usuarios parecen una buena carta de presentación para una compañía que tiende a dejar un buen puñado de fichas en la mesa del croupier.

Y es que 360 sigue siendo eso, una apuesta que da vértigo. Los chicos de Bill Gates saben con quién se juegan los cuartos, cierto, pero la competencia es de las que imponen. ¿La conclusión? Que a pesar de conocer al dedillo todas las especificaciones técnicas, el catálogo de juegos o las compañías que rendirán pleitesía al aparato, por aquí sigo como al principio: sin atreverme a señalar a un ganador e incapaz de despejar la incógnita del futuro. ¿PlayStation 3, Xbox 360 o Revolution? Quién sabe. Yo, por si acaso, no me quedo con ninguna. Lo hago con las tres a la vez. Eso sí, siempre a la sombra de mi querido PC.

Guerra galáctica

Star Wars: Empire at War III ESTRATEGIA

rimero, un estallido promocional sin apenas precedentes. Luego el silencio más absoluto. Tras varios meses sin hacerse oir, Empire at War recupera el pulso gracias a la divulgación desde la página oficial del juego (www.lucasarts.com/ games/swempireatwar) de un nuevo vídeo que muestra en unos escasos segundos por dónde irán los tiros: Soldados rebeldes, tropas de asalto del Imperio, enormes AT-AT, veloces Snow Speeder, luces, disparos y explosiones en una de las representación bélica más apabullantes, multitudinarias y violentas que se han realizado jamás de un juego basado en La Guerra de las Galaxias.

Empire at War tiene una difícil papeleta que solventar, convertirse en el primer juego Star Wars que aborda con éxito el género de la estrategia en tiempo real. Desarrollado por Petroglyph (compañía formada por antiguos miembros de Westwood Studios), Empire At War permitirá al usuario elegir entre la Alianza Rebelde o el Imperio Galáctico y participar en batallas persistentes protagonizadas por algunos de los héroes más célebres de la saga.



El malévolo Darth Vader se las verá con los poderosos caballeros Jedi.

Rol alemán

Elveon ROL

unque aún faltan eones para su publicación (no saldrá hasta el segundo trimestre de 2007), Elveon, el juego de la desarrolladora alemana 10TACLE Studios muestra poco a poco (en formato de vídeo o con nuevas y sugerentes capturas) sus mejores bazas: aspecto gráfico espectacular gentileza del motor Unreal 3, mecánica que mezclará rol y acción a partes iguales y una trama mágico-medieval ambientada en el mundo de los elfos.



El usuario deberá liberar a los habitantes de la ciudad de Nimathar.



Epica gigante

El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II 🖦 ESTRATEGIA

ectronic Arts destapa dos de las características que encerrará el prometedor La Batalla por la Tierra Media II. La primera tiene que ver con en el modelado del agua. Gracias a una tecnología similar a la de los films de alto presupuesto de Hollywood, EA ha logrado crear un agua superrealista, tanto en aspecto como en movimiento.

La segunda novedad reside en la inclusión de El Gigante de la Montaña, un nuevo personaje nunca visto anteriormente (ni en los juegos ni en las películas) y cuyo

aspecto "está inspirado en el de los Troll de las Cavernas y en las anotaciones encontradas en las novelas", afirma Michael Zimmerman, artista de gráficos de EA.

La Batalla por la Tierra Media II se centrará en las luchas entre las fuerzas de Sauron, elfos y enanos, permitiendo al usuario crear su propio héroe (o emplear algunos ya conocidos como Arwin), construir sin limitaciones de ningún tipo o participar en modo multijugador por turnos al más puro estilo Risk. El juego aparecerá a principios de 2006.

Mitología en juego

Titan Ouest ROL

ueva página web (www.titanquestgame.com) y nuevas capturas para el esperado nuevo título de Brian Sullivan, uno de los responsables de Age of Empires. En ellas se puede observar, además de una calidad gráfica brutal, la interfaz por iconos que poseerá Titan Quest, muy parecida a la utilizada por Blizzard en el multimillonario World of Wacraft.

Titan Quest será un juego de rol y acción basado en la mitología griega y egipcia y



cuva mecánica ofrecerá grandes similitudes con la del clásico Diablo. En la calle, a partir de la próxima primavera.

EN POCAS PALABRAS

Mas es mejor

Ya queda muy poco (apenas un par de meses) para que salga a la calle la secuela del irregular juego de Pandemic Studios Full Spectrum Warrior. Entre otras muchas meoras, Ten Hammers incorporarà un excitante modo multijugador, nuevos tipos de unidades, escenarios interiores y la posibilidad de conducir todo tipo de vehículos militares



Estas navidades se presentan calientes en la web de Gothic 3 (www.gothic3 com). Cada miércoles y durante cuatro semanas los de sarrolladores colgarán una pregunta acerca de su juego. Aquettos usuarios que consigan acertarlas todas pueden llevarse premios tan suculentos como una sudadera, una edición coleccionista firmada por los desarrolladores o lotes de juegos de Jowood

Ultimos retoques

Tras infinidad de retrasos, ya hay fecha definitiva para el esperado juego de Bethesda Softworks: 24 de marzo de 2006. Parece ser que el desarrollo de The Elder Scrolls IV: Oblivion ya ha avistado tierra firme. Durante los meses previos al lanzamiento, los desarrolladores se dedicarán a optimizar un motor gráfico que cojea incluso en equipos de gama alta



Nobilis iberica será la encargada de hacernos llegar en breve la cuarta entrega del simulador de vela Virtual Skipper. Programado por Nadeo, responsables de la saga Track-Mania, Virtual Skipper4 se desarrollara en entornos maritimos como Marsella, Rio de Janeiro, Sydney y San Francisco. No en vano, sus aguas acogen las mejores competiciones internacionales

D. GÓMEZ PC CONFIDENTIAL

Take Two y la estrategia

ake Two, editora de sagas de la talla de Grand Theft Auto o Max Payne, ha cerrado un acuerdo para comprar Firaxis, compañía dirigida por el mítico Sid Meier. Una noticia que explica por qué Take Two fue la escogida para editar Civilization IV. En cualquier caso, esta adquisición sigue la corriente de concentración que afecta a la industria del videojuego, por la que las grandes editoras se aseguran el control de los talentos más brillantes del sector.

Aunque no podemos predecir el futuro, el modelo que hasta ahora ha seguido Take Two (ocuparse del marketing y distribución de los juegos que otros estudios desarrollan) ha funcionado muy bien y podría seguir funcionando a las mil maravillas en lo sucesivo. En este caso en particular no han inventado nada nuevo. El acuerdo debería respetar la independencia creativa de Firaxis, mientras que la labor de Take Two se circunscribe a que los juegos estén en todas las redacciones y el mayor número de estanterías.

Jeff Briggs y Sid Meier fundaron Firaxis en 1996, después de trabajar juntos en la legendaria y ya extinta Microprose. Desde ese momento mantuvieron un perfil independiente, de compañía especializada en un género, la estrategia, y con una apuesta clara: la creatividad. Dado que Sid Meier nunca ha experimentado con otros géneros distintos, queda por ver si en el futuro veremos una larga serie de expansiones de sus juegos (al estilo de Maxis y sus Sims después de la compra por parte de Electronic Arts) o si bien seguirá fiel a su estilo: pocos juegos y de gran calidad. Sólo esperamos que Meier y Briggs tengan la cuenta corriente saneada y no caigan en la tentación.



Palabras mayores

as desarrolladoras Bioware Corporation y Pandemic Studios se fusionan l en una sola. A la alianza también se ha sumado Elevation Partners, el grupo de inversión liderado por el cantante Bono. Con un capital superior a los 300 millones de dólares, la compañía resultante pasa a convertirse en uno de los estudios de desarrollo independiente más importantes del planeta. Más información en bioware. pandemicstudios.com.



Fusión de creatividad

ake Two ha adquirido Firaxis Games,

uno de los estudios de desarrollo

más reputados en la actualidad. La

compañía de Sid Meier, que cuenta con

franquicias como Civilization o Pirates!,

se unirá así al sello editorial 2K Games

de Take Two. Según Christoph Hartmann,

director ejecutivo de 2K Games, la unión

de ambas compañías supone "una rotunda

fusión de creatividad".

Que el ritmo no pare

a todopoderosa multinacional de software lúdico Electronic Arts y la líder mundial de distribución de música digital Nettwerk Music Group han decidido unir sus fuerzas para crear EA Recording. El objetivo es que esta nueva marca se encargue de distribuir música digital. Esto hará posible la conversión de la música de los videojuegos de Electronic Arts en tonos y melodías para móviles, o mp3.



en cuanto a desarrollo de videojuegos.

Baldur's Gate fue uno de los títulos más celebres del catalogo de Interplay.

El regreso de un mito

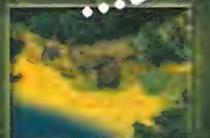
menos de un año vista de su desaparición, todo parece indicar que la distribuidora y desarrolladora de videojuegos Interplay regresará en breve. Al menos es lo que se desprende de lo publicado en su resucitada página web (www.interplay.com). Por lo que afirman, ahora mismo sus responsables se encuentran inmersos en la creación de una sección online llamada GamesOnline.

nadores de concursos

CONCUESO FAIRENTIET: Manuel Cisbert, Calaspairs (Murcia) - Miguel A Velasco, Gines (Sevilla) - Mónica Camorano, Salt (Girona) • Miguel A. Conzález, La Bañeza (León) • Fco. Javier Navarro, Tomelloso (Ciudad Real) • Osca - ago «edondela (Ponte) draj - Davio «xposno), inredonjimeno (Jaen) « Enrique Peralo. Madrio - Jose Luis Louzan, Cee (A Conina) • Miguel Fernández, Burgos • Migo Simal, Galdonano (Vuzaya) • Esther Lacuesta, Barcelona • Pedro Pablo García, Cuenca • Juan de Dios Pujante, Beniojan (Murcia) • José Benigno Piquero, Albacete

CO Y CAMISETA FIRMADA POR PAU GASOL: Sergio Soria, Puentegenil (Córdoba) [UFCO: José David Padilla Legame, (Madrid) • P]: Ruthio, San Fernando (Cadiz) • Juan Cervantes, Viladecam Barcelona) • Rafael Jesus Robriguez, Sant Bui (Barcelona) • Jaurne Vives, Belianes (Lleida) • Conzulo Carudo, Alcalá de Henares (Madrid) • Santu co Sanchez, Zaragoza • Manoli Matamoros, Puebla Sancho Perez (Badajoz) • Isaac Casado, Barcelona • Jonge Matvo, Santa Colomo de Gramener (Barcelona) • Javier Frago, A Corona • Borja Corea, Castellbisbal (Barcelona) • Nafael • Onto Juria de Mautorca (Baleares) • Jorge Mieres, Astorga (Leon) • Jorge Agunar, Zaragoza

Wickerla Siberia



Espectaculares casemários en el Pacifico • Nuevo motor praffor en 3D. •



tiens, may nother



NIVAL



www.cdv-blitzkrieg.com



Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de noviembre. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES **Editor: Electronic Arts**

Precio: 29,95 € Puntuación: 7,5

vw.es.eagames.com/products.view.asp?id=7329



CALL OF DUTY 2

Editor: Activision Precio: 49,95 € Puntuación: 8.5

ww.callofduty2.com



CRIME LIFE

Editor: Konami Precio: 29,95 € Puntuación: 5

ww.konami-crimelife.com



FALLEN LORDS: CONDEMNATION

Editor: Planeta DeAgostini Precio: 39,95 € Puntuación: N/D

w.novarama.com/users/web/projects/index-en.shtml



GENE TROOPERS

Editor: Virgin Play Precio: 19,95 € Puntuación: N/D

ww.genetroopers.com



GUN

Editor: Activision Precio: 49,95 € Puntuación: 7,5

ww.gunthegame.com



JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING + ESCALATION

Editor: Virgin Play Precio: 24,95 € Puntuación: 7.5

ww.jointopsthegame.com



SAS ANTI-TERROR FORCE

Editor: Nobilis Ibérica Precio: 19.99 € Puntuación: N/D

ww.davilex.com/default.aspx



SHREK: SUPERSLAM

Editor: Activision Precio: 29.95 € Puntuación: 5,5

ww.shreksuperslam.com



STAR WARS: BATTLEFRONT II

Editor: Activision Precio: 49.95 € Puntuación: 7

ww.lucasarts.com/games/swbattlefrontii



STARSHIP TROOPERS

Editor: Empire Interactive Precio: 44,95 € Puntuación: N/D

www.starshiptroopres-game.com



THE MATRIX: PATH OF NEO

Editor: Atari Precio: 39,99 € Puntuación: 6.5

www.atari.com/thematrixpathofneo



WORLD WAR ZERO

Editor: Ludis Games Precio: 19,95 € Puntuación: N/D

www.rebellion.co.uk/worldwarzero.html



80 DÍAS

Editor: Nobilis Ibérica Precio: 39,99 € Puntuación: N/D

rogwares.com/80days



CHICKEN LITTLE Editor: Atari

Precio: 29.99 € Puntuación: N/D

rww.es.atari.com/index.php?pg=product&id=154



HARRY POTTER Y EL CALIZ DE FUEGO

Editor: Electronic Arts Precio: 49.95 € Puntuación: 6

ww.es.eagames.com/products.view.asp?id=6700



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Editor: Atari Precio: 39,99 € Puntuación: N/D

rw.es.atari.com/index.php?pg=product&id=148



LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR

Editor: THQ Precio: 39.95 € Puntuación: N/D

www.thq.com/theincredibles/original



MARTIN MYSTÈRE: OPERACIÓN DORIAN GRAY

Editor: Friendware Precio: 44.95 € Puntuación: N/D

www.friendware.es/proximamente2.asp?id=314



PETER JACKSON'S KING KONG

Editor: Ubisoft Precio: 44,95 € Puntuación: N/D

www.kingkonggame.com



PSYCHONAUTS

Editor: THO Precio: 44.95 € Puntuación: 8

www.psychonauts.com



LONDON RACER: DESTRUCTION MADNESS

Editor: Nobilis Ibérica Precio: 19,99 € Puntuación: N/D

ww.davilex.com/default.aspx



LONDON RACER: POLICE MADNESS

Editor: Nobilis Ibérica Precio: 19,99 € Puntuación: N/D

ww.davilex.com/default.aspx



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Editor: Electronic Arts Precio: 49,95 € Puntuación: 9

ww.es.eagames.com/products.view.asp?id=7329



PC FÚTBOL 2006

Editor: Planeta DeAgostini Precio: 19,95 € Puntuación: 5,5

ww.pcfutbol2006.com



AGE OF EMPIRES III

Editor: Microsoft Precio: 59.99 € Puntuación: 8

ww.ageofempires3.com



AGE OF EMPIRES III: ED. COLECCIONISTA

Editor: Microsoft Precio: 69,99 € Puntuación: 8

ww.ageofempires3.com



BLITZKRIEG 2

Editor: Planeta DeAgostini Precio: 39.95 € Puntuación: 8,5

ww.blitzkrieg2.de



DUNGEONS & DRAGONS: DRAGONSHARD

Editor: Atari Precio: 39,99 € Puntuación: 7,5

ww.atari.com/dragonshard



FINAL CONOUEST

Editor: Planeta DeAgostini Precio: 19.95 € Puntuación: 6,5

ww.ongamesworld.com/finalconquest



GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR

Editor: Planeta DeAgostini Precio: 19,95 € Puntuación: N/D

ww.worldatwaronline.com



IMPERIVM: EDICIÓN COLECCIONISTA

Editor: FX Interactive Precio: 19,95 € Puntuación: 8



ROLLERCOASTER TYCOON 3: SALVAJE

Editor: Atari Precio: 29.99 € Puntuación: 6

ww.rollercoastertycoon.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV Editor: Take Two

Precio: 49.99 € Puntuación: 9

ww.civ4.com



STRONGHOLD 2: DELUXE

Editor: Take Two Precio: 44,99 € Puntuación: 9,5

www.take2espana.net/stronghold2



THE MOVIES

Editor: Activision Precio: 49.95 € Puntuación: 9,5

ww.themoviesgame.com



WILDFIRE

Editor: Friendware Precio: 29,95 € Puntuación: N/D

w.friendware.es/proximamente2.asp?id=310



ZOO TYCOON

Editor: Ubisoft Precio: 9,95 € Puntuación: 6,5

ww.microsoft.com/games/zootycoon



ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES

Editor: Microsoft Precio: 29.99 € Puntuación: 7

ww.microsoft.com/games/pc/zootycoon2es.aspx



LINEAGE II: **CHRONICLE 3**

Editor: Friendware Precio: 29,95 € Puntuación: 6,5

www.lineage2.com



PC SUDOKU

Editor: Planeta DeAgostini Precio: 9,95 € Puntuación: N/D

ww.planetadeagostini.net



SUDOKU XXL

Editor: Friendware Precio: 9,95 € Puntuación: N/D



707 PROFESSIONAL

Editor: Proein Precio: 29.95 € Puntuación: 8

www.justflight.com



AIRBUS: DESTINOS **DE VACACIONES**

Editor: Draque Multimedia Precio: 39.99 € Puntuación: 7,5

www.simulacion-draque.com



F-22 LIGHTNING 3 + COMANCHE 4 + ARMORED FIST 3

Editor: Virgin Play Precio: 24,95 € Puntuación: 6

www.virginplay.es



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

Editor: Ubisoft Precio: 9,95 € Puntuación: 7,5

www.microsoft.com/games/combatfs2



FALCON 4.0: ALLIED FORCE

Editor: Friendware Precio: 29,95 € Puntuación: 9

www.friendware.es/catalogo3.asp?id=325



FLIGHT ONE ATR 72-500

Editor: Draque Multimedia Precio: 39,99 € Puntuación: 8

www.simulacion-draque.com



FLIGHT SIMULATOR 2002

Editor: Ubisoft Precio: 9,95 € Puntuación: 8,5

ww.microsoft.com/games/pc/fs2002.aspx



TRAFFIC 2005

Editor: Proein Precio: 29,95 € Puntuación: 8

ww.justflight.com



TRAIN SIMULATOR

Editor: Ubisoft Precio: 9,95 € Puntuación: 8

www.microsoft.com/games/trainsim



X2: LA AMENAZA

Editor: Ludis Games Precio: 9,95 € Puntuación: 6

ww.ludisgames.com/es_x2_la_amenaza



4 EN 1: FLAT OUT

+ FORD RACING 3 + SYBERIA...

Editor: Virgin Play Precio: 24,95 € Puntuación: 7,5

ww.virginplay.es



7 EN 1: PARIAH + COPS 2170 + SIN...

Editor: Virgin Play Precio: 24,95 € Puntuación: 6

ww.virginplay.es



MVM 2006 DELUXE

Editor: FX Interactive Precio: 29.95 € Puntuación: 8,5



WARCRAFT III + STARCRAFT + DIABLO II...

Editor: Vivendi Universal Precio: 39.99 € Puntuación: 8,5

ww.blizzard.com

Los más vendidos

- 1 Imperium III: Las grandes batallas...
- 2 Los Sims 2: Noctámbulos
- 5 Total Club Manager 06
- # FIFA 06
- 5 Los Sims 2
- 6 Los Sims: Deluxe
- 7 ESDLA: la batalla por la Tierra Media
- 8 Los Sims 2: Universitarios
- 9 F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon
- 10 Los Sims: Animales a raudales

- ESTADOS UNIDOS
- 1 Los Sims 2: Noctámbulos
- World of Warcraft 3 Black & White 2
- Age of Empires III
- 5 Quake 4
- 6 Battlefield 2
- Los Sims 2
- 8 FEAR. Givilization IV
- 10 Call of Duty 2
- *Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de octubre.

REINO UNIDO

- 1 Total Club Manager 06
- 2 Los Sims 2: Noctambulos
- S Rome Total War: Barbarian Invasion
- Back & White 2
- 5 Warhammer 4K DoW: Winter Assault
- 6 Brothers in Arms: Earned in Blood
- 7 Quake 4
- 8 F.E.A.R.
- 9 Rome: Total War
- 10 X3: Reunion 2

PEPORTAJE Do de in Desde descu por la las pi qui reci essa ret Do JUEG PELICULA

Doom abre la veda del celuloide interactivo

Desde que Hollywood descubrió los videojuegos, alla por los primeros 90, son tantas las pésimas adaptaciones que nos ha tocado sufrir que ya recibimos las novedades con escepticismo. Sin embargo, retazos de esperanza como Doom, la película, asoman en el horizonte. Un poquito de fe



asta hace cuatro días, la autopista cine-videojuegos era de sentido único. Los juegos se nutrían

del cine como pobres lactantes y el cine ignoraba con olímpico desprecio a su hermano pobre, su sucursal interactiva. Decir que una película

"parecía un videojuego" era el peor de los insultos imaginables.

En los 90, los primeros intentos de explotar el filón de los videojuegos de éxito masivo se saldaron con fracaso artístico y más bien pobres resultados en taquilla. Todo el mundo recuerda aquellos torpes y nada imaginativos Mortal Kombat o Super Mario Bros. Pero la nueva generación de pelis con alma interactiva, la de los Tomb Raider y Resident Evil, empezó a marcar direcciones de futuro: mucho dinero, un razonable control de calidad para los guiones y algún intérprete de cierto nombre dispuesto a tomarse su papel en serio. Gracias a ellos se confirmó que las adaptaciones

made in Hollywood de los juegos de turno podían funcionar.

Ahora asistimos al tercer asalto, el que puede ser el definitivo. El auge imparable de la animación digital, el efecto Matrix o el estilo nervioso y posmoderno de directores como Guillermo del Toro, Michael Bay o el mismísimo Tarantino han abierto la veda: las películas ya no se avergüenzan de parecerse a los juegos. Ni en lo visual, ni en el ritmo narrativo, ni en sus temas o argumentos. En este nuevo contexto, no tiene nada de particular que al menos una docena de adaptaciones de juegos de éxito hayan aterrizado o estén a punto de hacerse un hueco en la cartelera.

DOOM

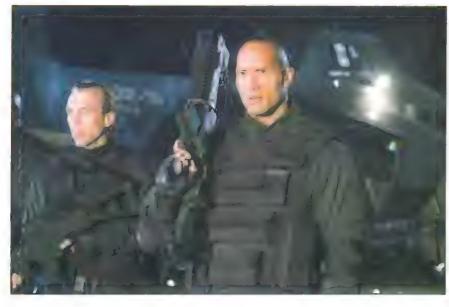
Cine en primera persona

uizá el futuro de las adaptaciones de juegos al cine depende lo que dé de sí esta película. "Doom rompió el molde", asegura Dwayne "The Rock" Johnson. "Por primera vez un juego de acción consiguió transmitir la sensación de que eras tú quien recorría ese mundo increíble exterminando a ese puñado de engendros del más allá". Johnson, un profesional de la lucha libre de facciones marmóreas y duro como el azogue, descubrió el juego de id Software en 1993, mucho antes de reconvertirse en actor con papeles estelares en El rey Escorpión o El retorno de la momia. Hace poco más de un año le llegó el guión de Doom, la película. Según dice, no dudó en aceptarlo: "Me juraron que, por primera vez, iba a hacerse una adaptación

Luego llegó la reunión en Los Ángeles con el hombre que iba a dirigir el proyecto, el polaco Andrzej Bartkowiak, tipo experto en dirigir películas trepidantes, con alma de videojuego, como Romeo debe morir. "Andrzej parece un intelectual", explica The Rock, "pero es un genio dirigiendo películas de acción estratosférica. La idea de rodar una larga secuencia con la misma

digna, capaz de conservar el es-

píritu del videojuego".



perspectiva subjetiva que utiliza el juego me parece sencillamente genial".

El propio director confirma que esa escena, el gran aliciente de la película, "fue un guiño a los aficionados del juego, por supuesto, pero también funciona a la perfección en lo cinematográfico". En su opinión, "abre nuevas perspectivas para el cine de acción, que cada vez será más 'interactivo'

> y permitirá una inmersión más profunda del espectador".

¿Inmersión? ¿Interactividad? John Carmack, creador del juego y asesor de la película, confirma los buenos augurios que inspiran ese par de palabras mágicas: "Cuando vi por primera vez la película, eché de menos el teclado y el ratón ¡para defen-

derme de los monstruos que se abalanzaban sobre mí!".

ERASE UNA VEZ EN MARTE

El argumento es un calco del de la saga *Doom* (incorpora elementos de los tres juegos), sin apenas licencias. Veremos actuar a un grupo de mercenarios de élite enviado a un complejo espacial de Marte para hacer limpieza: el umbral que daba acceso al Infierno ya ha sido cerrado, pero la base todavía está llena de demonios, trasgos y demás fauna infernal. Las criaturas del Más Allá más "creíbles y corpóreas" que se han visto en el cine, según el productor, Lorenzo di Bonaventura.

De momento, las cosas no podrían irle mejor a la película. En su primera semana en cartel en Estados Unidos, *Doom* recaudó más de 12 millones de euros y fue la más vista, muy por delante películas del prestigio de *Dreamers* o *La novia cadáver*. Algo habrá tenido que ver el tirón de The Rock y su principal compañero de reparto, el neozelandés Karl Urban (*El Señor de los Anillos*), a los que secunda, entre otros, la joven Rosemund Pike.

LOS DATOS

Bartkowiak, y unos productores que llevatan anos tras el proyecto.

REATO DE TIPELITAD AL JUESO Alto,

incluso en opinión de la gente de id Software.

PPINCIPAL ALICIENTE El uso de una cámara subjetiva en la mejor tradición de los juegos de acción en primera persona.





FINAL FANTASY VIII: ADVENT CHILDREN

Segundo asalto

na de las contadas películas de animación que se exhibieron en el pasado Festival de Venecia. Y la única basada en un juego. Dirige un

animador de muy largo recorrido, el japonés Nomura Tetsuya, y los responsables del proyecto prometen superar lo mostrado en



el primer Final Fantasy de cine (2001), una película en que la animación digital casi conseguía confundirse con la imagen real.

LOS DATOS

CONTENTIFUA? Square Enix, responsable también de la saga de juegos.

GUARO DE TIPELIDAD AL JUEGO Muy alto. Más que una versión de FF, la película es otra entrega de la serie.

LALICIENTE Esas referencias "zen" para introducidos en la cultura manga y el apabullante despliegue Visual

Esta vez incluso se las han arreglado para desarrollar un guión presentable, complejo, pero apto para todo tipo de públicos. Advent Children cuenta la historia de un veterano de guerra que vive en completa reclusión, atormentado por su pasado, hasta que la progresión imparable de un virus alienígena le obliga a salir de la cueva y volver a ganarse los galones de héroe.

HALO

Un padrino de renombre

I proyecto va viento en popa. Aún no tiene reparto ni director confirmado, pero ya se sabe que el neozelandés Peter Jackson va a involucrarse en él asumiendo el papel de productor ejecutivo. Eso asegura un control de calidad estricto y una financiación multimillonaria.

Fox y Universal han avanzado que la película empezará a rodarse "en breve" y se estrenará a mediados de 2007. Apenas han tras-

cendido detalles sobre el guión, pero se sabe que va a ser bastante fiel al del

LOS DATOS

ITEN TPHA? La Fox y Universal en estrecha alianza con Bungie Software y Peter Jackson, claro.

PAPO DE FIDELIDAD AL JUESO Una incognita, aunque Jackson ha dicho que Halo. es el juego que más le ha impresionado?

PPINCIPAL ALICA ITE Se trata de una adaptación sin restricciones y con un presupuesto más generoso que nunca?

juego: los colonos humanos se enfrentan a La Alianza, una coalición de alienígenas que opina que la presencia humana en su cuadrante es una ofensa a sus dioses. Liderados por el Jefe Maestro, un puñado de hombres con sangre fría y agallas resistirá a La Alianza en el hermoso planeta Halo.

BLOODRAYN

Despertar Vampírico

umanía, siglo XVIII. Rayne, una joven naci-L da del cruce entre una humana y un vampiro, se debate entre su insaciable sed de sangre y la compasión por los seres humanos. Entre dilema y

vengarse de su padre, el perverso rey de los vampiros que violó a su madre. Éste es el argumento de la película en la que trabaja el alemán Uwe Boll, un tipo que pretende dedicar su carrera a adaptar al

LOS DATOS

QUIET TPRA? "we foll, un cuarenton que ya produjo House of the Dead en 2003 y que se ha especializado en adaptar juegos GPADO DE TIDELIDAD AL JUEGO Pajo según la crítica norteamericana, que ve la película como una versión gore y algo zafía de Entrevista con el vampirol INCIPAL ALICIETTE Kristanna Loken, una actriz experta en asumir el rol de

heroina de Videojuego. Gangland, Panic) se pone en la piel de Rayne, esta pariente pobre, pelirroja y colmilluda de Buffy la Cazavampiros, y el veterano Ben Kingsley derrocha distinción en el papel de Kagan, rey

vampiro y padre disfuncional de la protagonista.

PREPÁRATE PARA LA GUERRA DEFINITIVA

QUAKE 4

En una guerra por la supervivencia de la Tierra, contra un encarnizado enemigo, la única forma de derrotarle es llegar a ser uno de ellos.

- ψ Batalla también al aire libre utilizando tanques y robots.
- U Lucha con el apoyo de un escuadrón de elite.
- ϕ Aniquila al enemigo extraterrestre con un arsenal de armamento de alta tecnología.
- Ocompite a un ritmo trepidante en internet, en un modo multijugador "estilo arena".

LA INVASIÓN HA COMENZADO



Un juego de:



Desarrollado por



Editado por:

ACTIVISION

WWW.QUAKE4GAME.COM

18+ www.pegi.info

2005 id Software, Inc. All rights reserved. Publishing and, estributed by Activision Publishing, Inc. under license: Developed by Raven Software Corporation. QUAKe and Ito are registered trademarks of Id Software; Inc. in the vall. Patent and Trademark C. Tice and/or some other countries. Activition is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. The ratings sconissa registered trademark of the Intertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their resective owners.



En la aldea maldita

odo un reto: adaptar de forma convincente uno de los juegos con mejor guión y mejor



atmósfera que jamás posaron el trasero en ordenadores o consolas. Por suerte, ha ido a parar a muy buenas manos, las del francés Christophe Gans, responsable de dos buenas películas de género, El pacto de los lobos y Crying Freeman.

Silent Hill está en fase de postproducción y se estrenará a mediados del año que viene. Del guión sabemos que se centra en la llegada a la aldea de Silent Hill de una madre, Rose, cuya hija sufre una enfermedad incurable. Su intención es ponerla en manos de un curandero, pero este proyecto deja de importar en cuanto la niña se pierde por las calles de la aldea maldita, un páramo espectral que conocemos a la perfección por lo mucho que lo hemos recorrido aferrados a nuestro ratón.

LOS DATOS

tomarse muy en serio lo de adaptar, en su opinión, "el mejor juego jamás creado". GIAPO PE IPELIPAPAL JUEGO Alto en

lo que a atmosfera se refiere, aunque parece que en el guión se san permitido notables licencias.

PENCIPAL ALICIETTE Lo muy cinematográfico que resultaba el juego de gor si. Puede ser una espléndida película de género.

POSTAL

Ante todo, polémica

ostal, un juego de acción arcade tan polémico como legendario cumple diez años en 2007. Y el incansable Uwe Boll se ha propuesto celebrarlo con una adaptación que promete conservar "el espíritu" del juego original. El director la ve como "una película que reflejará nuestra sociedad: divertida, violenta, ¡absurda!". Así que debería ir sobrada de truculencia e incorrección política: "Si nos sale bien, ¡podríamos acabar en la cárcel!".

El argumento será de los que caben en una servilleta: un tipo en apariencia normal enloquece y dedica una jornada a exterminar a sus conciudadanos en una

LOS DATOS

ACUTÉN TRUA? Uwe Boll (¿quién si no?). El hombre se apunta a un bombardeo.

DEAPO PE TIPELIPAT AL JUESO No podrá ser muy alto, la verdad. El planteamiento del juego da para muy poca película.

PEL CIPAL ALICIENTE No estaria mal que la peli recuperase la Violencia paródica y el

aldea anónima del corazón de América. Con estos mimbres, la polémica parece garantizada. La duda que nos asalta es

alto grado de incorrección política del juego.

cómo conseguirá Boll que la película resulte "divertida" (además de violen; ta). Si se trataba de provocar,

por ahora lo va



Y ADEMÁS...

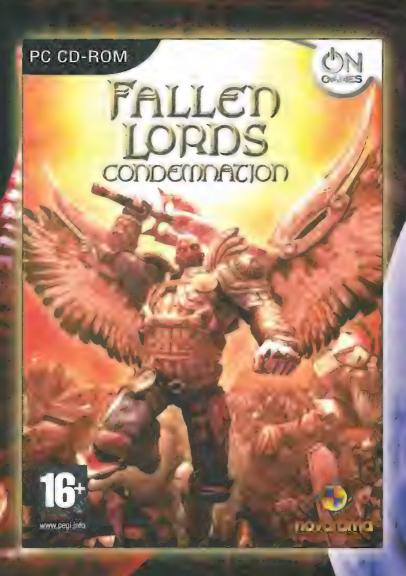
ay más, mucho más. Todd Hollenshead, presidente de id Software, ha confirmado recientemente que el próximo fruto de su alianza estratégica con Universal va a ser la adaptación cinematográfica de Quake. El argumento se inspirará en el de las entregas segunda y cuarta del juego.

Mientras, Uwe Boll sigue explorando el filón y ya trabaja en dos películas basadas en Dungeon Siege (una de ellas está ya en fase de posproducción), a las que seguirán las ya anunciadas Hunter y Far Cry. También para el año que viene está previsto el estreno en nuestro país de Resident Evil: Apocalypse, que cuenta de nuevo con la presencia de la escultural Milla Jovovich y que ha pasado sin pena ni gloria por las plateas norteamericanas.

En fin, que los próximos meses van a estar repletos de combustible interactivo de muy alto octanaje: el cine palomitero de hoy es, cada vez más, carne de videojuego.



FALLEM LOPDS CONDEMNATION



LA GVEBBA HA EMPEZADO. ¿EN QVÉ BANDO QVIEBES LVCHAB?

> www.ongamesworld.com/fallenlords www.fallenlords.com



GÉNERO: Estrategia • DESARBOLADOR: EDV/Stormregion • EDVOI: FX interactivo • DESPONIBLE: Diciembre

Codename: Panzers Phase Two

Ah, los juegos de estrategia de la **Segunda Guerra Mundial**...

Das una patada a un catálogo y te atacan cuatro. Lo difícil es encontrar uno solo que represente un **peligro para tu tiempo libre**. Por eso esperamos jugar a *Panzers II*. Como **agua de mayo**.

POR A. SALA



ducción íntegra al castellano y precio reducido. Nosotros ya lo estamos disfrutando. Panzers II es un título enfocado exclusivamente al planteamiento táctico, dejando de lado la gestión de recursos para que sólo debas preocuparte de dirigir a tus unidades. Nada más. De hecho no es que los recursos queden en un segundo plano, sencillamente no hay. Tampoco podrás crear unidades en mitad de un escenario cuando tú quieras como en

Está a punto de aterrizar y lo hará con trarespecto a las más novatas

Otro de los aspectos más llamativos del juego es la profundidad de su historia. Los juegos de estrategia tienen una trama, de eso no hay duda, pero ésta suele quedarse en el copia-pega de un artículo de la enciclopedia o en las batallitas de un Hazañas Bélicas de pacotilla. En Panzers Il no tendrás la impresión de entregarte a ninguno de esos dos tostones. Para evitarlo ha trabajado en el guión Simon Beaufoy, guionista también de películas como The Full Monty.

En las tres campañas del juego (El Eje, Aliados y Partisanos) se seguirá la evolución







s esos puntitos rojos bajo el puente? Al

pulsar el botón no habrá ni puntitos ni puente de varios personajes. En el bando italiano, la trama girará en torno a Darío y Sergio de Angelis, dos oficiales destinados a la campaña del norte de África. El primero de ellos, un fascista de pro, tiene sueños húmedos con Mussolini, mientras que su hermano mayor empieza a mostrar cierto



El mariscal Erwin Rommel es conocido aprovechar lo poco que tenia y adaptarlo a la situación en la que se encontrara Una de sus anécdotas más conocidas. aparte de la gran suerte que tenia por no ser nunca alcanzado en la primera linea del frente, es el uso de armas antiaéreas contra carros blindados, ya que era la primera vez que se hacía algo así. Viendo que sus cañones antitanque eran inefectivos contra el blindaje de los carros británicos. El Zorro del Desierto no dudo en echar mano de sus antiaereos de 88 mm para frenar et avance enemigo. En Panzers II podràs revivir este momento que tan por sorpresa cogió a los ingleses Por la imagen te puedes hacer una idea de la poca gracia que les hizo





Todas las unidades estarán recreadas con el máximo detalle. Fijate en esos Panzei

desencanto con la guerra. Los alemanes tendrán entre sus filas a Hans von Gröbel, un teniente ansioso de ser destinado al Panzergruppe Afrika que dará mucho que hablar. Los aliados contarán con el americano Samuel Wilson y el británico James Barnes, dos colegas que vivirán codo a codo todo tipo de combates. Los partisanos, cómo no, también tendrán un líder, apodado "El Lobo", en torno al cual se reúne lo más granado de la resistencia, que actúa como si de comandos se tratasen. Como ves, un repertorio de lujo.

LUCES Y ACCIÓN

Lo primero que destaca del juego es su elevado nivel de detalle. Si echas un vistazo a las capturas que acompañan este texto y tienes una ligera idea del arsenal de guerra alemán y aliado (aunque sólo sea por haber jugado a Battlefield 1942), seguro que reconoces más de un vehículo. Los escenarios tampoco se quedan cortos en este aspecto, sobre todo teniendo en cuenta que son totalmente destructibles.

Además, Panzers II contará con ciclos de día y noche. Esto te obligará a variar tu táctica cuando oscurezca, ya que de noche todos los soldados son pardos, a no ser que enciendas las luces del vehículo. La mala noticia es que eso, aunque suponga poder ver más terreno, hará que el enemigo te divise desde mayor distancia. La



El fuerte de Bir-Hashim ha sido hasta ahora inexpugnable. Sí, hasta ahora.

PANZERS II





Take are independent in the basis work in property continue property.



Ele, ese, tripd de junes larges. Seguro gov. Les pilotes somespalcies.



Ppdi lu omojnym foeram serotramoortoda. er malipain partodal maga.



Seden blooms of produce control of the control of t

buena es que podrás aprovechar ese factor cuando sean los otros quienes vayan con las luces puestas y tenderles simpáticas emboscadas. La distancia no importará tanto, porque, aunque no veas a las unidades directamente, un icono se encargará de marcarte la presa.

Este tipo de iconos también se utilizarán cuando puedas oír a una unidad que queda fuera de tu campo de visión. Por ejemplo, cuando un blindado enemigo se oculte detrás de una colina, verás su

La pausa táctica te

permitira detener la acción

lquier momento para

denes a tus unidades

icono de sonido correspondiente justo
en la posición en la
que se encuentra. Lo
mismo ocurrirá con
las tropas de infantería. Éstas tienen
otro icono caracte-

rístico, representado por unas botas, que indicará el sonido de las unidades marchando y delatará su posición. Una vez más, estos iconos harán que te puedas hacer una idea aproximada de cuántas unidades hay y de qué tipo. El resto será atacar o defender, según las ganas que tengas de salir victorioso.

FUEGO AMIGO

Panzers II contará con una sencilla interfaz, nada que se aleje de las que suelen campar por los juegos de estrategia en tiempo real. Por eso, si te decimos que en un momento dado puedes estar comandando unas 50 unidades o más, quizás pienses que el manejo del juego será de todo menos fácil. Error. También dispondrás de la pausa táctica, que te permitirá detener la acción en cualquier momento para dar órdenes a tus unidades. De hecho, la pausa táctica se convierte en un elemento crucial para la victoria. Y es que en escenarios pequeños y con pocas unidades quizá no sea necesario, pero cuando realices un desembarco con

docenas de unidades repartidas por todo el mapa, a ver quién es el guapo que las dirige a todas en tiempo real...

Aparte de tus unidades habituales en

el campo de batalla, contarás con otras que no se encuentran directamente en el escenario pero que te prestarán ayuda desde fuera. Se trata de los distintos tipos de ataques aéreos (bombardeo táctico, bombardeo en línea, etc.), aunque también podrás solicitar el envío de tropas aerotransportadas así como fuego de artillería con el que castigar una zona que ha sido particularmente antipática.

Este tipo de acciones estarán limitadas, y tener más o menos órdenes de ataque disponibles dependerá de tu habilidad como estratega. Ya sabes: al acaLa operación Husky será una de las misiones aliadas más emocionantes.

bar una misión se te darán más o menos puntos en función de tu actuación en el

bar una misión se te darán más o menos puntos en función de tu actuación en el campo de batalla. Estos puntos se traducirán en más órdenes de este tipo que te serán concedidas por el Alto Mando. Y créenos, un par de bombardeos más o menos pueden suponer un auténtico punto de inflexión en un encarnizado combate.



en pantalla, aunque nada que no se cure con

un buen equipo



GÉNERO: Carreras • DESARBOLLADOR: Codemasters • EDITOR: Codemasters • 01590NUILE: Febrero

TOCA RACE DRIVER 3

¿Eres de los que sacrifican sus obligaciones si la Fórmula 1 se presenta en el televisor? ¿No le haces ascos a las carreras NASCAR? ¿También te gustas esas monstruosas máquinas con ruedas gigantes? Buenas noticias: con un solo juego podrás tocar la felicidad.

POR X. ROBLES

ariedad y cantidad. Sin duda, estas dos palabras serán de las primeras que te vengan a la cabeza si alguien te pide que enumeres las características de *ToCA Race Driver 3*. Y es que las cifras de la nueva entrega de la saga de conducción de Codemasters serán, cuanto menos, muy generosas: participaremos en más de 100 campeonatos individuales, que cubren 35 modalidades distintas de deportes de motor. ¿Pero existen 35 disciplinas competitivas diferentes? Por lo visto así es. Entre otras, encontrarás extravagancias como: Touring Cars, Off Road, V8 Supercars o 4x4

Monster Series. Por supuesto, también disfrutarás de los GT, karts y monoplazas de toda la vida.

Las pruebas traerán de la mano más de 40 circuitos de competición. Kilómetros de asfalto dispuestos a ser recorridos por los bugas más pintorescos. En esta ocasión serán varias decenas los vehículos reales —tanto modernos como históricos— que tendremos a nuestra disposición.

MODO A LA CARTA

El juego incorpora la coletilla de "The Ultimate Racing Simulator". Aún así, conscientes de que la palabra "simulador" provoca alegría y desesperación a partes iguales, los desarrolladores han optado por dejar la elección a manos del jugador. Mediante el ajuste de diferentes parámetros, lograremos que la experiencia de juego sea más cercana a la simulación o al arcade. El resultado será satisfactorio para todos: los más veteranos podrán disfrutar de un comportamiento del coche muy cercano a la realidad y los menos habilidosos serán capaces de acabar las competiciones con las cuatro ruedas en su sitio.

Las carreras, en las que participarán hasta 21 coches, serán muy similares a las de *ToCA Race Driver* 2 en lo referente al control y a los elementos en pantalla: indicadores de daños en suspensión, motor o ruedas, estado del depósito de combustible... Será ahí, en esos pequeños iconos, donde resida una gran parte de la gracia del juego.

Repostar más o menos en las paradas en boxes te permitirá elaborar distintas



Un clásico que no podía faltar. El Lancer es siempre una garantía.



Tras dar una lección a los rivales, la repetición te sentará de miedo.

TOCA RACE DRIVER 3





rectie afronckim à line summe justique le s

estrategias. Si comienzas la carrera con un estilo de conducción conservador, podrás permitirte, al llegar a la última vuelta, pilotar de forma más agresiva sin arriesgarte a acabar fuera de la competición. A estas alturas no hará falta que te aclaremos que para disfrutar al máximo de este título será imprescindible un buen volante. Con un mando similar al Dual Shock se juega también bastante bien, pero por favor, no lo intentes con el teclado...

En lo referente a modos de juego, ToCA Race Driver 3 no aportará nada re-

volucionario al género. Pero tampoco se olvidará de nada. Bajo el nombre de "Gira Mundial" encontrarás el típico modo principal en el que se propone

competir en distintas competiciones para, si superas los objetivos, desbloquear otras nuevas. Si te cansas de cumplir órdenes, siempre podrás recurrir a las clásicas carreras libres y contrarreloj, o

bien retar a otros jugadores a pantalla partida o en Internet.

PARECIDOS RAZONABLES

Es pronto para llenar el saco de las conclusiones sobre el apartado gráfico, aunque todo parece indicar que estaremos ante un juego vistoso, pero demasiado parecido al anterior. El modelado de los coches parece que va a ser correcto y poco más, la calidad de las texturas de momento es muy dispar (sí, el juego saldrá para consolas), los reflejos y efectos de iluminación no resultan tan convincentes que deberían... Sin embargo, hay

tiempo para mejorar estos aspectos antes de que el título llegue npeonatos, que cubren a las estanterías en febrero. Sí, mientras hay vida, hay esperanza.

> En definitiva, ToCA Race Driver 3 aposta-

rá por la variedad para ofrecernos muchas horas de diversión. Lo que ya no sabemos es si la experiencia al volante sabrá desmarcarse de otras entregas, otros ToCA, otras horas de diversión.



ere die europe (languare es, in large tile



Escenas de una gran calidad acompañarán al mode "Gira Mundial"



Una de las opciones más atractivas de ToCA Race Driver 3 será la de correr con diferentes bolidos que, cada uno en su época, se convirtieron en los reyes del asfalto. Aqui va un ejemplo aplicado a la Fórmula 1

Participarás en más de 100

35 modalidades distintas de

deportes de motor

Años antes de que llegara Alonso, los motores Renault ya conocian el sabor de la victoria: gracias a este mitico coche Damon Hill se hizo con el Campeonato del





Con un diseño sumamente elegante, el Lotus 49 Ford Cosworth se convirtió en uno de los autos más famoso de los 60. El gran piloto escocés Jim Clark lo domino mejor que nadie

La primera "flecha plateada" de la historia se fabricó en 1934: La escuderia alemana para intentar aligerar peso, y de ahí su emblemático



LO ESENCIAL

A SEGUIR... La impresionante variedad de modalidades, coches y circuitos a nuestra disposición. Además, ofrecerá simulaciónio arcade en función de nuestras preferencias

A MEJORAR... Un apartado gráfico muy similar al de su predecesor que puede deparar pocas sorpresas allos jugadores más exigentes.



GÉTIERO- Deportes • DESARROLLADOR: Coldwood Interactive • EDITOR: Nobins Ibérica • DISPONDILE Diciembre

SKI RACING 2006



Vuelve el esquí. Y es que el invierno es para muchos mejor que un verano ibicenco. Si nunca te has atrevido a bajar a 130 km/h por esas pistas alpinas, no te cortes: que Hermann Maier se la pegue por ti. Además, para jugar a Ski Racing 2006 no necesitas forfait.

POR X. ROBLES

lega el invierno y, con él, los fantásticos adornos del Ikea, los villancicos y los juegos de esquí. Uno de esos es Ski Racing 2006, apadrinado por Hermann Maier, alias "Herminator", conocido por haberlo ganado todo. Y no hablamos de los campeonatos regionales de petanca. Es tetracampeón de la Copa del Mundo, que no es poco, sobre todo teniendo en cuenta que en 2001 casi le amputan una pierna tras un gravísimo accidente de moto. El título de Coldwood, que debutó en compatibles el año pasado, pretende convertirse en el referente de este deporte. Dicho sea de paso, competencia no es que tenga mucha.

LA NIEVE CAE SOBRE KITZBUEHLL

Con un buen surtido de licencias oficiales, Ski Racing 2006 apostará por el realismo. Los modos de juego parecen, en principio, atractivos: slalom, slalom gigante, súper gigante... en pistas reales, todas las de la Copa del Mundo 2005-2006. Podrás empezar por crear tu propio esquiador para competir e ir ganando puntos de habilidad, que deberás invertir sabiamente según tu estilo de juego: rápido como una flecha o suavecito. Por mucho Baqueira-Beret que hayas visitado, lo



Al acabar una carrera, tú decides si mostrar tu alegría o pagarla con los esquís.



Parece que coger esta curva a 79 km/h no va a ser una buena idea.

más probable es que aquí te sientas al principio más patoso que King Kong haciendo punto de cruz. Así que, si quieres ahorrarte algunos tropiezos, también podrás comenzar encamando a cracks reales.

Lo que menos nos ha gustado es el considerable nivel de dificultad, ya que tanto el sistema de control como la ausencia de ayudas no facilitan las cosas. Es complicado controlar al esquiador con un pad, y sin un buen sistema de control, lo de deslizarse a velocidad de vértigo

Menos mal que llevamos casco. Aunque vista la altura, bien nos iría un paracaídas.

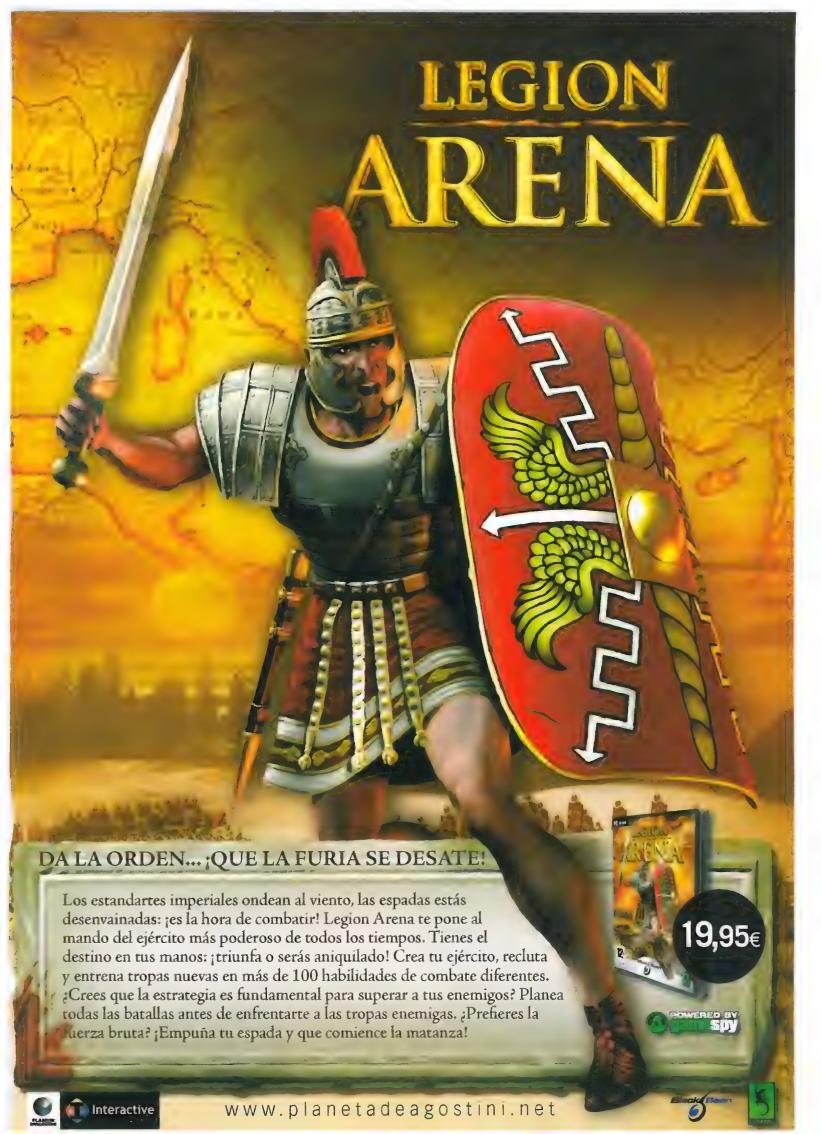
e ir virando para pasar entre banderitas puede convertirse en un infierno. Tiempo al tiempo, ya que la versión que hemos probado está todavía verde.

Sería una lástima que no se corrigiera este defecto, ya que por lo demás *Ski Racing 2006* tiene buenos mimbres para dejar satisfechos a los aficionados al esquí alpino. Se están mimado muchos detalles. Un ejemplo son los esquiadores, que podrán presumir de distintintas animaciones y movimientos: desde girar con los cantos y agazaparse en las rectas a salir con turbo de las curvas más complicadas.

LO ESENCIAL

A SEGUIR... Las licencias oficiales y el detalle de las pistas aportan realismo al título. Además, los distintos modos de juego prometen alargar la vida del juego hasta que la nieve se derrita.

A MEJORAR... Al menos en la version que hemos probado, el nivel de dificultad es considerable, a lo que contribuye un sistema de control poco elaborado



ESTE MES...

| THE MOVIES38 |
|---------------------------------|
| NEED FOR SPEED: |
| MOST WANTED42 |
| CALL OF DUTY 246 |
| SID MEIER'S CIVILIZATION IV 50 |
| FALCON 4.0: ALLIED FORCE 54 |
| QUAKE 458 |
| BLITZKRIEG 262 |
| PSYCHONAUTS66 |
| STAR WARS: BATTLEFRONT II 68 |
| BROTHERS IN ARMS: |
| EARNED IN BLOOD70 |
| WINGS OVER VIETNAM72 |
| GUN74 |
| THE MATRIX: PATH OF NEO76 |
| CHAOS LEAGUE: |
| SUDDEN DEATH78 |
| WORLD RACING 280 |
| BET ON SOLDIER82 |
| FINAL CONQUEST84 |
| BATTLE OF BRITAIN II: |
| WINGS OF VICTORY86 |
| PC FÚTBOL 2006 |
| HARRY POTTER |
| Y EL CÁLIZ DE FUEGO90 |
| SHREK SUPERSLAM92 |
| BIG MUTHA TRUCKERS 2: |
| TRUCK ME HARDER93 |
| CRIME LIFE: GANG WARS94 |
| BATTLEFIELD 2: |
| SPECIAL FORCES96 |
| ROLLERCOASTER TYCOON 3: |
| ¡SALVAJE!97 |
| ZOO TYCOON 2: |
| ENDANGERED SPECIES98 |
| 707 PROFESSIONAL100 |
| FLIGHT ONE ATR 72-500100 |
| TRAFFIC 2005101 |
| AIRBUS: DESTINOS |
| DE VACACIONES 101 |
| |

DIARIO DE A BORDO

26 DE OCTUBRE: Llegan las pelotitas del concurso de Football Manager y en lugar de guardarlas para nuestros queridos lectores, montamos un partidillo en la redacción. Aquí no hay quien trabaje. El inefable Navarrete intenta poner orden, pero acaba de portero del equipo perdedor.

2 DE NOVIEMBRE: Este número será especial. En cualquier momento nuestro compañero Font puede ser papá. Sí, otra vez, así que no está histérico. Nuestra prioridad de hoy es buscarle nombre. Y caiga quien caiga, lo decimos claro: no nos gusta Leonor... el nombre. A la niña no la conocemos.

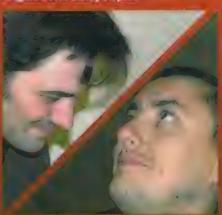
7 DE NOVIEMBRE. El caos. El Inefable y Roca juntos de presentación. Uno en moto y el otro en coche. Font también ha salido pitando. Su señora está de parto. Y Navarro, más solo que la una, aprovecha la ocasión para instalarse unos cuantos juegos en su flamante ordenador. Lo mejor contra el estrés.

14 DE NOVIEMBRE. La hemos visto. Se llama Mar, es preciosa y tiene una semana. Por fortuna, no ha salido al padre, aunque ya la han visto con un sonajero estilo joystick (hay que hacer cantera). Con la emoción se nos olvida que tenemos otro cierre más. Eso está hecho. Qué bello es vivir.



ADORES NA

் அரிகளின் நகைய simulador no cumo e con los mínimo. exigibles of bookery or par-



U. 60117 ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

🗔 📗 🔊 Un militar en la reserva que en s.. dia centó catedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.



Sirve de intérprete a los discursos de Bush, es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

Nos lo recomendaron en una convención de friquis, y si, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable



MS No may aventura que desconozca. Además, no duda en compant su abrumadora cultura videojueguil

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.



GTA: SAN ANDREAS Precio: 49,99 € Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: **GAME OF THE YEAR** Precio: 49,95 € Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2 Precio: 49,95 € Editor: Electronic Arts

Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo. www.eagames.com

ESTRATEGIA



THE MOVIES Precio: 49,95 € Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades. www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV Precio: 49,99 € Editor: Take Two

La saga Civilization se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable www.civ4.com



ROME: TOTAL WAR Precio: 49.95 € Editor Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie Total War www.totalwar.com

AV



FAHRENHEIT Precio: 44,99 € Editor: Atarı

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica www.fahrenheitgame.com



NEED FOR SPEED: MOST WANTED Precio 49,95 € Editor Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas del todo ejemplares. www.eagames.com/official/nfs/underground2



CABALLEROS **DE LA ANTIGUA** REPUBLICA II Precio: 49,95 € Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia. www.lucasarts.com

Sirin



FALCON 4.0: **ALLIED FORCE** Precio: 29,95 € Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono www.lead-pursuit.com



PRO EVOLUTION SOCCER 5 Precio: 39.95 € Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha. es.gs.konami-europe.com

(D) (A)



WORLD OF WARCRAFT Precio: 44,99 € Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social. www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.



Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...



Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

in segment of the light of the segment of the segme of secursor todology fit in a pyrise. mitrategia, acción o rol



to mismo le da un balon que una raqueta. Lo suyo es la competición de . Ito nivel Preparación le sobra



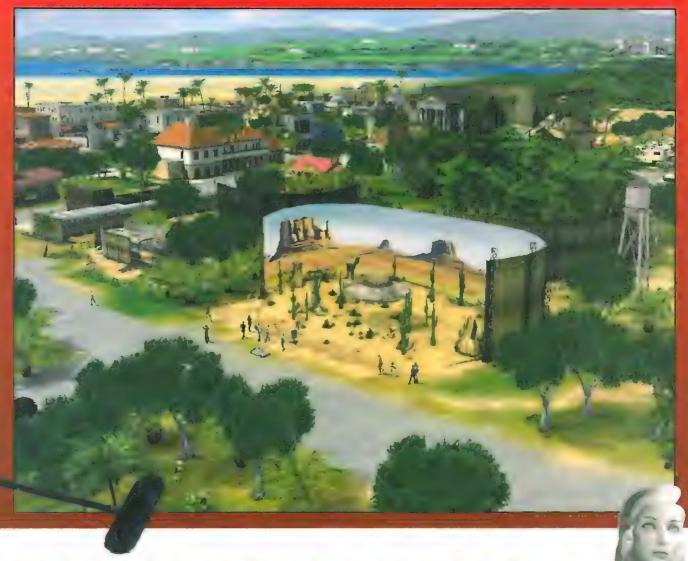
A. SALAS > Éste sabe. Su curriculum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

Un jugon de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos ordine Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada



A. SAYALERO > Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.

J. RiPOLL > Redactor de ida y vuelta,



THE MOVIES

Si Spielberg es el mago del celuloide, Peter Molyneux ha de ser por fuerza el **hechicero de los videojuegos**. En su recreación del mundo de los grandes estudios de cine, vuelve a demostrar su **inigualable genio**. Silencio. Que suene la claqueta y a disfrutar de esta **obra maestra**.

POR S. SANCHEZ

i bien los analistas tendemos a comparar juegos para acumular recursos pedagógicos en nuestra exposición, en este caso no

exposición, en este caso no caeremos en la tentación fácil de hacer la siempre injusta ponderación con Los Sims 2 o títulos que lleven la denominación Tycoon.

Y es que la influencia de estos juegos en The Movies es comparable a una relación entre primos, que no entre hermanos.

De hecho, *The Movies* ofrece una flexibilidad muy similar a la de un mánager de fútbol. Estamos acostumbrados a que los gestores de fútbol nos permitan el nivel de implicación que queramos, es decir, podemos automatizar la parte deportiva para centrarnos en las finanzas o podemos influir

THE MOVIES





Sidescubrisque dos natores et fleven bling junt de mi de profecula

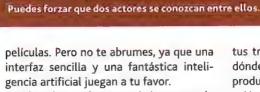


nimogendakus (Sévollises marilmportenta fémuévala)

directamente en todos los aspectos que rodean al club, hasta el punto de ser nosotros mismos quienes disputemos los partidos. Algo parecido sucede en *The Movies*.

El juego empieza transportándote a los tiempos en que la industria del cine estaba en pañales. Así que en plenos años 20 tu primera decisión es ponerle nombre y

logotipo a tu estudio. El apropiado tutorial te permite descubrir la cantidad de cosas que puedes llegar a controlar. De forma progresiva te vas familiarizando con la construcción de los edificios, la contratación de personal y el rodaje y postproducción de las



Si bien la interfaz recuerda bastante a la de Los Sims, es de agradecer que se hayan incorporado otras formas de información para no sobrecargarla. La más relevante de todas es que pasando con el puntero del ratón sobre edificios y personajes se abren burbujas de información básica. De modo que, si haces clic sobre la burbuja, siguen apareciendo nuevas burbujas que te dan más información. Un sistema que funciona a pedir de boca.

Para que todo resulte más intuitivo, el juego te hace prácticas sugerencias de forma visual. Dos ejemplos claros: si abres el panel de construcción, puedes encontrarte que alguna de las opciones esté rodeada de llamativas estrellitas, lo que significa que estás ante una buena opción a la que conviene hincarle el diente. Por otra parte, cuando seleccionas a

tus trabajadores, un haz de luz te indica dónde podrías llevarlos para que sean más productivos.

Hasta aquí todo bien, pero de lo que se trata es de ganarse la vida haciendo películas. Y lo mejor es que en su proceso creativo puedes involucrarte tanto como quieras. Como es lógico, el resultado final depende de la calidad del guión, la profesionalidad de los actores, la puesta a punto del decorado y la coordinación de todos estos elementos durante la fase de rodaje.

UN EMPORIO CINEMATOGRÁFICO

Si alguna vez habías soñado con crear tu propia película, este juego te va a encantar, porque el potencial de *The Movies* es impresionante. Para empezar debes tener en consideración la época en la que te encuentras, ya que no es lo mismo rodar en los años veinte que a finales de siglo. Los cinco platós que te ofrece el juego









A la hora de Situar sus estructuras, hazlo conmentalidad expansionists



Con el tiempo ectores y directores de renombre a caban llamando e tu puerta.

van apareciendo a medida que pasan los años, así que al empezar debes limitarte con rodar películas del oeste, romances y películas de terror.

La contratación de personal es una de tus primeras y más importantes gestiones. Cuando comienzas a emplazar los edificios básicos de tu estudio, los aspirantes a

DATOS TÉCNICOS GÉNERO Estrategia DESARROLLADOR **Lionhead Studios** EDITOR Activision PRECIO: 49,95 € FEGI: +12 IDIOMA: Textos de pantalla i Voces REQUISITOS **Procesador** RMI 800 MHZ PIV 1 GHZ Memoria RAM 256 MB 512 ME Tarjeta gráfica 128 MB 32 MB Un mismo PC LAN X Internet 🔣 EB www.tkemoviesgame.com

actores y la gente que simplemente busca trabajo hace cola literalmente a las puertas

de tus oficinas. De esun rápido vistazo a sus cualidades y decidir a quién contratas.

Una vez en nómina, Vaya, una obra maestra los operarios que se encargan de la parte técnica del rodaje van por libre, como los encargados de

la limpieza. Ellos saben lo que tienen que hacer y no necesitan de tu control. Los actores son algo más complicados de manejar. Si tu estudio no es demasiado popular, no esperes que vengan a ti grandes estrellas. Pero si nes buen ojo, puedes llegar a crear las tuyas propias. Para eso debes hacer que actúen en el mayor número



Trigged of the rest of the property of MOSSOCIETISCS PROVI



Por Lucite, los operarios hacen su trabajo de forma automática

de películas posibles y también conviene que ensayen en sus ratos libres el género que elijas.

DIVOS CAPRICHOSOS

originalidad, flexibilidad,

riqueza de opciones...

Por desgracia, los actores cuentan con personalidad propia y se vuelven cada vez más caprichosos. Eso significa que debes tener tu estudio equipado con retretes, puestos de comida y demás equipamientos. Nada preocupante hasta que con el tiempo te exijan tener su propia caravana entre otras extravagancias. Además,

te interesa que los ta forma puedes echar Lo tiene todo: jugabilidad, actores del rodaje se lleven bien, ya que, si no se tragan, la película puede ser un desastre. Para evitarlo, puedes hacer que dos actores se relacionen

entre ellos. Será el comienzo de una hermosa amistad... o algo más.

La última pata de tu emporio cinematográfico son los plumillas de turno encargados de escribir los guiones. Cuantos más trabajan en un mismo guión, antes lo finalizan, pero debes evitar mezclar guionistas de talento dispar.

Gracias a la flexibilidad que mencionábamos al principio, el juego se podría acabar aquí, ya que la inteligencia artificial se basta y se sobra para encargarse del proceso de rodaje y postproducción. De todas formas,

THE MOVIES



Si tener una vida tranquila, mejor no ejerzas de director.



Si tus actores están ociosos, haz que ensayen un poco.



La variedad de vestuario te permite hacer películas muy extrañas.



Con el tiempo tus estrellas se convierten en divas caprichosas.

ESTRELLAS VIRTUALES

El juego incorpora un curioso programa, el creador de estrellas, que te permite confeccionar actores a medida. En primer lugar tienes que definir sus puntos fuertes, los papeles con los que se siente más cómodo y su personalidad, incluyendo sus defectos. En el apartado físico, es posible moldear su rostro al milimetro, con lo que se pueden hacer réplicas de actores reales dedicándole algo de tiempo. Lo único que echamos de menos es tener la misma libertad a la hora de modificar sus cuerpos.



no te lo recomendamos: te perderías algo realmente espectacular.

DESPLIEGUE CREATIVO

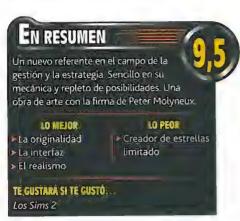
Si decides ir más allá, el amplio margen creativo del juego te permite realizar verdaderas obras de arte. Para empezar, puedes escoger entre una enorme cantidad de escenas predefinidas e irlas ligando hasta crear tu propio guión. Además, el juego te permite añadir efectos de sonido, subtítulos e incluso diálogos que hayas grabado con un micrófono. Si algo no te convence, también es posible cambiar, eliminar o añadir actores y elementos del decorado a una escena predefinida.

Y aquí no se acaban las opciones, que también contemplan la posibilidad de elegir entre distintas cámaras para cada escena, las condiciones climáticas y alargar o acortar los fragmentos de las escenas utilizando algo parecido a un editor de vídeo. Durante el rodaje, está en tu mano hacer que los actores hagan su trabajo con mayor o menor intensidad, acelerar el ritmo, ordenar cambios de vestuario o modificar la intensidad de la luz.

Una vez finalizada una película, tienes la opción de guardarla en distintos formatos para visualizarla en el mismo juego o jen cualquier ordenador! Incluso existe una opción para colgar tu película directamente

en la web de Lionhead. Seguro que pronto Internet se llena de ellas.

Su calidad será la muestra más clara de las enormes posibilidades de este juego. Y es que *The Movies* es un título redondo lo mires por donde lo mires. Lo tiene todo: jugabilidad, originalidad, flexibilidad, riqueza de opciones... Vaya, una obra maestra.





NFS: MOST WANTED



ablar de Need For Speed es nablar de una dilatada trayectoria de éxitos. La primera entrega, que apareció hace 11 años, tomaba como referencia las carreras Cannonball. Cuatro años más tarde se unieron al juego las persecuciones policiales (NFS: Hot Pursuit), y más adelante, el tuning y las carreras ilegales (NFS: Underground). Sin duda, un giro que conectó con el público. Entre medias, versiones revisadas del juego, con mejores gráficos y más máquinas que pilotar. En esta nueva entrega, EA Games lo ha fusionado todo para crear un título fresco y con mayores alicientes que la simple reputación dentro del mundillo de los tuneros.

ARRANCADA DE LUJO

a fondo.

Para conseguirlo, los desarrolladores han creado la ciudad de Rockport City, que recuerda a Los Ángeles y está dividida en tres vecindarios y con todo tipo de circuitos. Cada vecindario cuenta con elementos particulares como obstáculos que puedes embestir, puentes levadizos que saltar para evadirte o espacios amplios en los que pisar el pedal

Para hacer la historia más inmersiva se han incluido numerosos cortes de vídeo. El juego arranca con uno de estos vídeos que muestra un flashback de tu llegada a Rockport. Tras conocer a los personajes, te ves inmerso en la primera carrera del juego. Tu rival es Razor. Acabas perdiendo tu flamante BMW y en el calabozo. Pero una corredora llamada Mia Townsend (encarnada por la modelo y actriz Josie Maran) paga la fianza y te facilita tu primer vehículo. Un acto altruista que te devuelve al juego, aunque para empezar desde abajo.

La ciudad de Rockport es una ciudad abierta en la que puedes circular libremente. Se incluyen puntos en los que realizar distintas acciones, desde reparar el vehículo a retar a otros corredores en carreras ilegales. Un almacén te sirve de base. En él guardas los vehículos que adquieres y







Haus cultur/los estas rouse planers de un deporte en el jungo

CARROCERÍA DE LUJO

Una vez más, las chicas bonitas forman parte del reclamo del juego. En esta ocasión EA Games ha utilizado la imagen de Josie Maran para uno de los personajes, Mia Townsend. Esta joven californiana nació en 1978 en Menlo Park. Modelo y actriz, Josie es la cara de la compañía de cosméticos Maybelline, ha sido portada en varias revistas y ha participado en películas como Van Helsing y El aviador. Vive en las colinas de Hollywood, le encanta hacer de mujer fatal y conduce un Volvo S60R con sus 300 caballos de potencia. Una chica guapa y peligrosa que te guiará a través del juego. Por cierto: probablemente la hayas visto en el videoclip de la canción Everybody de los Backstreet Boys. Lo que no tenemos es su número de teléfono.







usaga Need for Speed mantiene blen alto el liston.



Personaliza tu vehiculo y mejora el rendimiento con todos los kits que puedas.



Rockport está dividida en vecindarios. Kilómetros y kilómetros a tu disposición.

realizas las modificaciones, tanto estéticas como de rendimiento del motor. Cuando tienes reputación suficiente, también desde el cuartel general puedes acceder a las competiciones contra los 15 integrantes de la lista de los más buscados por la policía. Cuando le ganas a uno de ellos, el juego te brinda dos premios, que pueden ser dinero, mejoras para tu vehículo, una carta de libertad (al estilo Monopoly) para salir de la cárcel si eres capturado o, directamente, el coche de tu rival.

LA FAMA CUESTA

De entrada puedes acceder a un sinfín de pruebas, desde las carreras puras y duras hasta competiciones cuyo objetivo es ser cazado por los rada-

res a mayor velocidad que tus rivales. En otras pugnas, luchas contra el reloj para llegar a tu destino en un plazo de tiempo o bien tienes que mostrar tus habilidades para evadirte de la policía. A veces incluso debes esquivar los famosos bloqueos de las películas. Para facilitar estas evasiones, el

juego incluye la opción Speed Breaker. Con ella el juego se ralentiza durante un tiempo limitado y permite tomar decisiones, por ejemplo, a la hora de utilizar partes del escenario para evadirte o corregir una maniobra. Puedes utilizarlo incluso con el óxido nitroso para hacer más controlable el vehículo.

A medida que avanzas puestos en la lista de los más buscados, la policía, no sabemos si a base de ver capítulos de la serie *Policías*, espabila que da gusto. Además, los métodos y el número de efectivos empleados

A medida que avanzas

puestos en la lista de los

más buscados, la policía

espabila que da qusto

para darte caza mejoran sustancialmente. Para contrarrestarlo, existen gran cantidad de elementos en las calles que te permiten provocar el caos. Entre otras travesuras, pue-

des derribar una montaña de cajas para bloquear a los perseguidores o provocar accidentes en los que se vean involucrados. Por ejemplo, un giro brusco o una colisión puede hacer que un camión pierda su carga en el asfalto. Eso sí, si te pillan, pagarás los desperfectos.

NFS: MOST WANTED



También puedes darte una vuelta y olvidarte del trajin de las carreras.



Tres videos más así y caerás rendido a los encantos de ella... o de él.



Las persecuciones policiales son el elemento más destacable. Puro espectáculo.

rás a poseer

más

los

espectaculares, como el Dodge Viper, el Lamborghini Murciélago o el Mazda RX-8. La física de los vehículos no ofrece cambios sustanciales respecto a NFS: Underground 2. El más notable es que la aceleración no resulta tan exagerada, así que demasiadas colisiones o frenazos te hacen perder preciosos segundos.

NFS: Most Wanted es largo. De hecho, necesitas llevar a cabo entre cinco y diez carreras antes de poder medirte contra los más buscados. Además, es imprescindible ir mejorando el coche para asegurarte el éxito. Si a eso le añades las opciones online, puedes ir entrenando a tus nietos, porque lo jugarán también.

Sus gráficos resultan espectaculares e incluso está muy optimizado para que funcione con una amplia gama de ordenadores sin que la velocidad de las imágenes baje de forma alarmante. Sólo es cuestión de adecuar los efectos a cada uno de ellos



Los gráficos del juego resultan espectaculares, de lo mejorcito del mercado.



El Speed Breaker permite convertir el juego en una móviola. Así podrás rectificar a tiempo.

Electronic Arts sigue manteniendo el listón alto en esta saga. El modo historia y las espectaculares persecuciones policiales han aportado el juego los alicientes necesarios para que no estemos hablando de una tercera entrega de coches tuneados y nada más.



Tanto en las carreras contra otros con-

trincantes como en las evasiones, puedes

utilizar atajos. Ojo, porque suelen ser es-

trechos y repletos de odiosos elementos

que sólo están para que te la pegues. La

mejor forma de localizarlos es utilizando

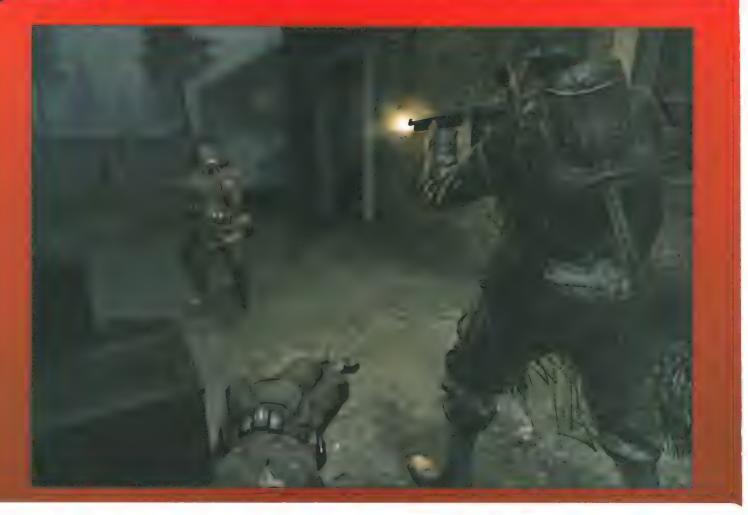
el mapa de la ciudad que tienes a la vista

mientras conduces. Además, en él puedes

identificar los coches policiales y los que







CALLOF DUTY 2

El primer *Call of Duty* cosechó elogios y sobre todo legiones de seguidores. Pudieron ser más, pero la saturación de acción bélica lo impidió. Ahora, con las aguas algo más calmadas, llega la secuela que los nostálgicos reclamaban. Jóvenes reclutas, también va por vosotros.



Por S. Sánchez

ecuerdo la semana del análisis de Call of Duty como si fuera ayer. Enseguida supe qué tenía que destacar casi antes de ponerme a escribir. Me sorprendió que aquel juego, a pesar de utilizar una fórmula más que vista, se las arreglara para combinar a la perfección jugabilidad y realismo. Ahora he jugado todas y cada una de las misiones de Call of Duty 2 y me he dejado masacrar en partidas online para finalmente confirmar lo que cualquier jugador de COD intuirá desde un primer momento: esto es más una expansión que una secuela.

La estructura del juego es exactamente la misma. Dispones de



CALL OF DUTY 2



Pulsar un solo botón del ratón te permite apuntar y ser más preciso.



a presencia de barrilos explosivos te puede facilito y di trabajo



En las partidas multijugador las banderitas te dejan muy claro si es de los tuyos.

tres campañas para acabar con los nazis: una rusa, una británica y una ame-

ricana. Diez misiones que parecen sacadas del original. Está claro que tratándose de una secuela uno espera que el parentesco se haga notar, incluso se agradece si el padre de la criatura es COD, pero un poquito de evolución, por favor. Además, aunque las diez misiones son en realidad muchas más teniendo en cuenta que se dividen en varias etapas, el juego se hace corto por mucho que se pueda graduar el nivel de dificultad. ¿Y qué tal el apartado gráfico? Pues el motor es completamente nue-

vo, pero el juego se ve prácticamente igual que el original.

Por si no conoces la saga Call of Duty, se podría considerar heredero de la filosofía Medal of Honor: épicos combates de la Segunda Guerrra Mundial con un cierto aire cinematográfico tanto por las introducciones como por su espectacularidad. En este sentido es verdad que la vistosidad de las misiones en esta segunda entrega no viene dada tanto por la puesta en escena de batallas históricas como por la forma en que se desarrollan.

Aquí es donde entran en juego algunas de las novedades de COD2, quizá las más interesantes. El juego sigue una estructura lineal, pero en esta ocasión gozas de mayor libertad a la hora de completar los objetivos. De hecho, en algunas misiones aparecen un buen puñado de estrellas en tu mapa-radar, indicadores de objetivos que puedes ir completando a tu libre albedrío.

A esto hay que sumarle que la presencia de soldados de ambos bandos en el campo de batalla es más que notable. La sensación que se consigue es la de teletransportarte al meollo de una guerra donde no eres el foco de atención, sino el pelele de turno que hace lo que puede por sobrevivir. En la mayoría de misiones ves enemigos saliendo de todos lados y a la vez cuentas con el apoyo de compañeros que irremediablemente van cayendo bajo el fuego enemigo. Nunca tienes la sensación de quedarte solo.

IRREALISMO BÉLICO

Otra de las grandes novedades es la interfaz, o más bien la ausencia de ella. En más de una ocasión piensas que algo no va bien hasta que no te acostumbras. Si





Otra vez de vuelta al Día D, pero esta vez en su versión de escalada



- Celliniova esentuliniriamo particular, y me precisamente por la saltas temperaturas.



Ya sabemos en que se inspiró llucas para ·laborar los trajes de los soldados imperiales

permaneces quieto, desaparece el indicador de munición y así sigue, sin decir ni pío, hasta que abres fuego.

Claro que tampoco ves la barra de salud, y eso ya que te mosquea mucho más. Pero es que no existe. Como tampoco existen los botiquines milagrosos. Se ha optado

por sustituirlos por 2: puedes soportar una serie de disparos, tras los cuales empiezas a perder el conocimiento; si no te pones a cu-

bierto a tiempo, acaban contigo. Por suerte, y para no gastar en medicamentos, basta reposar unos segundos para recuperar la salud.

La idea es buena, porque te ahorras las búsquedas infructuosas de botiquines que casi nunca están donde deberían, colgados en la pared. Pero lo lógico es que este sistema atraiga un sinfín de críticas por su escaso realismo y por acelerar el desenlace del juego. Algo de eso hay, ya que el continuo sistema de guardado automático evita retrocesos considerables

cada vez que te matan. Y claro, el juego se pasa en un suspiro.

SALTOS EN LA RED

lineal, pero gozas de

mayor libertad a la hora de

completar los objetivos

Las granadas de humo son otra de las aportaciones de COD2, y hay que decir que son como los gorros de mejicano: funcionan

mejor con cabeza. el sistema de Halo El juego sigue una estructura Uno de estos artilugios en el lugar adecuado y vía libre para tu pelotón ante un nido de ametralladoras. Pero también son muy útiles en las

> partidas multijugador para contrarrestar la presencia de molestos francotiradores.

> En el modo multijugador se ha seguido una política bastante conservadora. Se mantiene la cámara que te permite ver durante unos segundos quien ha acabado contigo y se ha añadido una especie de modo conquista que está dando buenos resultados. En él, los equipos deben luchar por hacerse con el control de zonas concretas del escenario. Cada equipo debe construir una base y defenderla. Una vez destruida una base, cambia obligatoriamente la ubicación de



OSERNOUS SONGE POUR LE COMMENTE PAGE los posibles imprevistos

Dos misiones del juego te ponen a los mandos de tanques británicos. Hank Keirsey, coronel estadounidense retirado y asesor militar de la saga Call of Duty, habla de lo que supusieron los enfrentamientos entre los blindados de Montgomery y los de Rommel: "Enormes formaciones de tanques maniobraban como barcos en un desierto de arena, siempre en busca del flanco o del punto débil del enemigo. El mas pequeño despiste se traducia en la presencia de un blindado enemigo justo detràs de ti. En realidad las formaciones que mejor resultado daban eran las que combinaban el uso de blindados con infanteria antitanque. Un ejemplo de ello es la batalla de Toujane, que es la que se ha reproducido en este juego". Una sugerencia que quizá debas tener en cuenta.



la siguiente. Por suerte, el juego funciona bastante bien en equipos de gama media tanto en solitario como por Internet. Y eso se agradece.

EN RESUMEN Un muy buen juego, pero tan similar a la primera entrega de la saga que parece más una expansión que una secuela. LO MEIOR LO PEOR Interfaz simplificada P Algo corto Escenarios poblados Pocas novedades TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... Call of Duty o Brothers in Arms: Earned in Blood





EN STAR WARS BATTLEFRONT II, LA SECUELA DEL VIDEOJUEGO STAR WARS MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA, PUEDES LUCHAR EN TODAS LAS NUEVAS BATALLAS DE LA FORMA QUE TÚ QUIERAS ADEMÁS EN INÉDITOS PLANETAS, DOMO JEDILY, POR PRIMERA VEZ EN EL ESPACIO EL 2 DE NOVIEMBRE, LUCHA DE NUEVO.









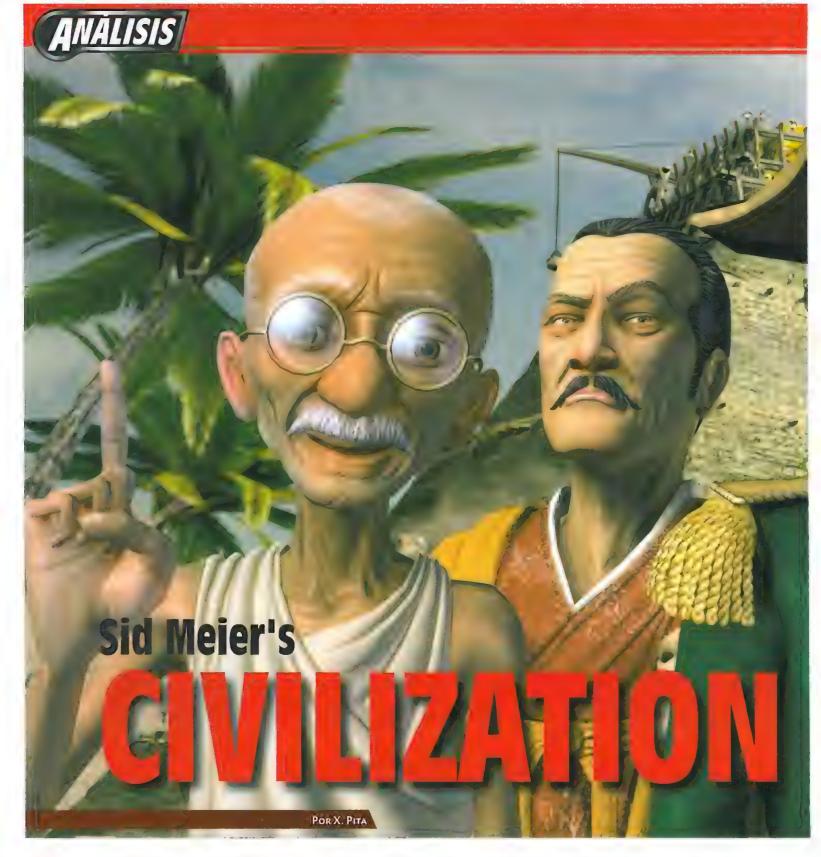
LUCASARTS

ACCOUNTS FARM IN ANTIQUES IN CONTRACT PARTIES FOR THE PROPERTY REPORTS OF THE PROPERTY OF THE PARTIES OF THE PA





PST is, the amorth and Plasyfit of and it. Psi hambi page are registered trademarks of Sony Complete Entertainment for the many Stick Down many be required cool department on the United States and or uncountered to the state of the state of the state of the state of the United States and or uncountered to the state of the United States and or uncountered to the state of the United States and or uncountered to the States and oreconstiting to the States and or uncountered to the States and or



Ya está con nosotros. Su esperadísima llegada merecía un producto que diera la talla. Por eso los miembros de Firaxis han dado lo mejor de sí para revivir los viejos tiempos. Afortunadamente, lo han logrado. Te presentamos Civilization IV, todo un clásico moderno.

s para todos. Lo han repetido sus creadores por activa y por pasiva. Y además, con razón. Porque en Civilization IV hay sitio de sobra. Tanto para los que ya están familiarizados con la franquicia como para los que llegan a ella por primera vez.

Desde que Sid Meier dio el pistoletazo de salida en 1991, la saga ha acogido bajo su brazo a varios capítulos que poco a poco han ido redefiniendo la propuesta del juego original: básicamente, convertirte en líder carismático y controlar una cultura desde sus prehistóricos comienzos, construyendo

ciudades, investigando y aprendiendo nuevas tecnologías, conviviendo con otras culturas, etcétera.

Esta nueva entrega no ha perdido de vista el concepto. Es más, lo ha redefinido. Puede que todo lo que te hemos enumerado anteriormente suene complicado, sí, pero la realidad es otra. A pesar de lo ambicioso de su propuesta, las palabras complejidad y diversión han encontrado un territorio común.

MÁS ÁGIL, MÁS RÁPIDO

Para conseguir la tan ansiada accesibilidad, desde Firaxis han sometido la interfaz del

CIVILIZATION IV



juego a un exhaustivo lavado de cara. El mapa principal es más principal que nunca (las opciones más importantes se encuentran en él) y una serie de ayudas y ventanas emergentes facilitan la labor al más vago de los jugadores.

Gran parte de los defectos que asolaban a anteriores entregas han desaparecido como por arte de magia. Por fin te puedes olvidar de esa microgestión engorrosa que te obligaba a tener que combatir la contaminación o gestionar la corrupción ciudad por ciudad.

Claro que la interfaz no es el único cambio. Es más, si tuviese que señalar todas las novedades de esta cuarta parte tendría que pedirle a los jefes media revista para mí solo. Y no es plan. Resumiendo, que en *Civilization IV* hemos encontrado tres detalles que nos llaman poderosamente la atención.

Uno, el aspecto visual, que por fin abandona las dos dimensiones a favor de las 3D, lo que dota al juego de un mayor atractivo gráfico pero también hace más creíble el mundo virtual (el mapa está lleno de animaciones y los consejeros personales de cada cultura son mucho más expresivos).

Dos, la religión. Dispones de siete, accesibles a medida que son descubiertas mediante la investigación. Una vez disponible, la religión se propaga por el imperio del jugador, permitiéndote utilizarla para administrar la felicidad, obtener oro y crear grandes profetas. Aunque en esencia no cambia demasiado la forma de juego, sí abre un nuevo abanico de posibilidades tanto culturales como de diplomacia que se venían reclamando desde hace tiempo.

Y tres, por supuesto, el apartado multijugador, que a pesar de ciertos fallos





¿Notre Dame y Stonehenge en una misma ciudad? Aquí todo es posible.

puntuales, funciona a las mil maravillas y se adapta perfectamente a la idiosincrasia del juego: los turnos.



UNA PARTIDA DIFERENTE

Tus elecciones a lo largo del juego cambian por completo el curso de la partida. De hecho, absolutamente todo se basa en las opciones. Hasta el tipo de mapa que escoges influye en el desarrollo de tu partida. Por tanto, está en tu mano elegir un escenario con muchos pueblos con los que interactuar, la geografía del universo virtual, la época histórica en la que comienzas...

Vuelves a ser tú el que determina también la manera de enfrentarse al juego. Civilization IV es, como siempre ha sido la saga, un desafío continuo. Durante cada turno tienes un buen puñado de decisiones que tomar. Y no puedes hacerlo a la ligera. Convertir a tu civilización en el terror militar de tus vecinos o por el contrario intentar seducir al enemigo con el misticismo de tus misionarios requiere planificación y, claro, tiempo.

En un título que intenta abarcar una generosa porción de años, tu comportamiento debe ir variando con el curso del tiempo.





FOR DOMINACIÓN Si dominas cierto porcentaje de la vieja Tierra, la partida y el mundo

Ganar con los tibros es posible. Eso si, tres de tus ciudades necesitan tener cultura legendaria.



seran tuyos.

DOG CARDEDA ESDACIEI



Un clásico. Completa con éxito la carrera espacial y funda una colonia en Alpha Centauri.

POR DIPLOMACIA Tras fundar las Naciones Unidas, tu civilización debe ser elegida para dirigirla.





Las 3D ayudan a que este universo virtual sea mucho más animado.

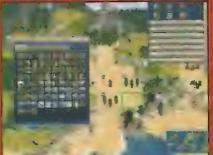


Las catapultas son ideales para destruir las defensas de las ciudades.

CIVILIZATION IV



III a reado en la jou apero a que nuestr en jude Cestente vertorio de tel intendido?



Según los diseñadores, hacer moda centa haceacienta World Builder es muy sencillo.



AVictoria Espacial es una de las multibles formas de alcanzar el éxito.

Todo depende de con quién te juegues los cuartos. Si te ha tocado un vecino belicoso, no te valen de nada las buenas palabras y tarde o temprano debes dedicarle un corte de pelo con tu hacha de guerra.

Los niveles de dificultad insisten en esta misma idea: aquí cada uno juega como le place. Lo normal es que los videojuegos vengan con tres: fácil, normal y difícil. Pues bien, Civilization IV tiene nueve, lo que permite

desde darte un paseo por el mundo y construir con toda la tranquilidad del ídem a estrujarte los sesos y estar pendiente de salvar una ciudad un segundo antes de que otra haya sido atacada.

Cuesta lo suyo encontrarle defectos a un juego tan rotundo

como Civilization IV

GUERRA A PESAR DE TODO

Aunque como ya ocurría en la tercera parte, puedes ganar la partida a fuerza de cultivar a los tuyos (creando la civilización más leída del planeta, para entendernos), el combate sigue siendo una de las piedras angulares del juego. Pero se ha variado su sistema para evitar situaciones tan incongruentes como las que te condenaban a ver a un antiguo

guerrero liarse a gorrazos contra un tanque.

Ahora las unidades ya no tienen diferentes rangos de ataque y defensa, sencillamente cuentan con un único valor de fuerza que va siendo modificado de forma lógica, siguiendo las particularidades de cada una de las unidades. Así, tus guerreros armados con un hacha funcionan si atacan a otras tropas con armas de cuerpo a cuerpo, mientras que los arqueros son buenos

defendiendo ciudades pero desastrosos si los obligas a poner el pie en primera línea. Además, gracias a la experiencia que vas ganando en cada combate, puedes crear unidades

con tareas mucho más específicas. Por ejemplo, un cuerpo de elite destinado a sacarte las castañas del fuego en los momentos más delicados.

Otra jugasa novedad son los personajes históricos. Hay cinco tipos diferentes de personas extraordinarias: artistas, ingenieros, mercaderes, profetas y científicos. Al igual que en la vida real, cada uno de ellos puede tener un profundo impacto en tu civilización.



m ravillas conincluye el juego

Se crean en el ámbito urbano por medio de los "puntos de personas extraordinarias" y que dependen de las estructuras y condiciones de cada ciudad. Pueden ser utilizadas para descubrir de forma inmediata un tipo nuevo de tecnología. De este modo, los profetas te dan acceso al sacerdocio, los artistas a la literatura y los mercaderes a la banca.

En cuanto a la inteligencia artificial, toma decisiones racionales, acepta acuerdos más que rechazarlos, es consecuente con tu comportamiento y recuerda favores hechos en el pasado.

Cuesta lo suyo encontrarle defectos a un juego tan rotundo como Civilization IV. Algún que otro de tipo técnico (misteriosas salidas al escritorio) y contados errores de sincronización durante una partida con varios usuarios... Pero todos ellos están muy lejos de empañar la tremenda labor hecha por Firaxis. La compañía de Sid Meier ha sido capaz de coger un clásico, modernizarlo y, lo que es más importante, volver a convertirlo en un juego indispensable.





FALCON 4.0

Allied Force

La comunidad internacional ha mantenido a **la criatura de Microprose** en un proceso de crionización con gotero vitaminado. Lead Pursuit sólo ha tenido que descongelarla. Y **el milagro ha sucedido**. Vuelve el clásico con **mejor cara que nunca**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

eis años han pasado desde que lo vimos por primera vez surcar el firmamento. Pese a su antigüedad, nunca ha muerto. Ni siquiera cuando su creador original dejó de darle soporte y cerró la oficina de desarrollo. La afición saltó ansiosa a

Datos técnicos GÉNERO Simulación DESARROLLADOR Lead Pursuit EDITOR Friendware PRECIO: 29,95 € PEGI: N/D IDIOMA Textos de pantalla 💥 Voces 💥 REQUISITOS **Procesador** PIV 2,4 GHZ Memoria RAM 384 MB 512 MB Tarjeta gráfica 128 MB MULTIJUGADOR Un mismo PC LAN 16 Internet 32

WEB www.friendware.es

modificar las entrañas del simulador, que por entonces ya era el rey indiscutible del combate aéreo con reactores.

Los cambios que los equipos de todo el mundo fueron implementando llegaron a ser tan radicales que, por ejemplo, se podía arrancar el motor con el manual del avión real, añadir nuevos mapas de vuelo e incluso pilotar cualquier avión. Tras intrincados acuerdos, la compañía Lead Pursuit parecía haber conseguido los permisos para sacar al mercado este *Falcon 4.0* tan modificado.



En la campaña, la cantidad de aviones de uno y otro bando es considerable.

Pero, por razones legales y comerciales, finalmente se han descartado algunos de estos cambios. Lo importante es que aquí está de nuevo: es nuestro *Falcon 4.0* y lo estábamos esperando con los baberos puestos.

EL RENACIMIENTO

De entrada sorprende por completo el manual rápido, a la vez que breve (56 páginas), en español. Cuando el simulador arranca, asistimos a un vídeo introductorio de nueva factura, como la interfaz y distintas opciones que se suman a las que ya conocíamos. Una de las que definen los vuelos es la posibilidad de elegir seis campos de batalla o, lo que es lo mismo, los escenarios de Corea y los Balcanes en tres períodos cada uno.



El efecto de la postcombustión es muy llamativo en las vistas externas.



Todos los misiles van a por ti. No fue buena idea sobrevolar esa base.

FALCON 4.0: ALLIED FORCE



Puedes volar tan cerca de tu líder como te atrevas, aunque hay amores que matan.

Una vez configurado el simulador a tu gusto, prestando especial atención a las opciones de realismo, quizá quieras dar el salto al modo de Acción instantánea, en el que puedes elegir enemigos terrestres, aéreos o una combinación de ambos. Según tus logros, sumas puntos en una especie de competición a ver quién aguanta más en vuelo.

A LA ESCUELA

Si este modo te viene grande, puedes recurrir a las misiones de entrenamiento. Lo ideal es ejecutarlas una por una mientras lees el completo manual en inglés y en PDF. Estamos hablando de 716 páginas, aunque unas 200 son de planos de bases aéreas.

El siguiente paso es el modo Dogfight, que pone a prueba tus habilidades como cazador contra otros aviones. Apareces en el aire con misiles o sólo con el cañón (tú eliges) y luchas contra uno o varios aviones. Otro modo es el Tactical Engagement, en el que puedes volar misiones sueltas de principio a fin, crearlas, editarlas... El grado de complejidad lo pones tú. El editor de misiones que incorpora no es que sea fácil, pero tampoco es abstracto.



Cuando emprendas una campaña dinámica entenderás el por qué de tanto entrenamiento. Te espera un reto de los duros, con 18 campañas a base de combinar los dos escenarios, los tres momentos históricos y

las tres situaciones militares posibles. Aquí debes elegir tu base y planificar la estrategia general, desde qué tipo de blancos priorizar hasta, si quieres, asignar los objetivos a los aviones disponibles uno por uno.





Mortodas las misiones acaban mido bien-



¿Mucho Bolon? ¡Purs fr thin tos princios (series)

Empleando cualquiera de las tres variantes de F-16 simuladas, las Block 40, Block 50/52 y MLU, puedes ejecutar todo tipo de misiones, tanto de ataque al suelo como aire-aire. Hay decenas de posibilidades, desde ataques nocturnos a columnas blindadas a patrullar para proteger a tu AWACS, o convertirte en este último (ya que puedes ver el mapa de la campaña con

Son varios los escuadrones virtuales que

dominan este simulador. Además, hablan

el mismo idioma que tú. Quizá quieras

ATH PERRUS SQUADRON

www.4thperrus.com

De entorno amigable, aprenden

simbología específica). Y no hay misión que se repita. Al tratarse de una campaña dinámica, nunca encuentras los mismos

Cuando te dispones a volar, puedes elegir empezar con el motor parado en el aparcamiento (lo que implica la ejecución de un largo listado de pasos sólo para arrancar), empezar en marcha para efectuar el rodaje o aparecer cerca de la pista de despegue. En todos los casos, hay que hablar con el controlador aéreo. Ya en el aire, estás en contacto por radio con el AWACS y con tus compañeros de vuelo. La ruta hacia el objetivo no suele ser larga y, cuando llegas, el desenlace de la acción es muy rápido.

Además de todo esto, el Dogfight, el

Tactical Engagement y la Campaña pueden volarse en modo multijugador. La estabilidad de este apartado parece que por fin es fiable, lo que le da a Falcon 4 un aliciente fuera de lo común.

OTROS COMPLEMENTOS

cualquier avión o vehículo presente en el simulador. Tampoco hay que olvidar que el historial de tu piloto, horas de vuelo inclusive, se guarda en el logbook, tu libro

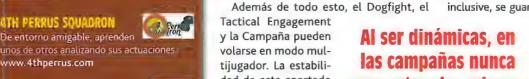
El combate nocturno adopta occa-

perspective con la visión infrarreja.

de vuelo.

La sensación que deja este nuevo Falcon es de una complejidad superior a lo normal en cuanto al radar y los sistemas. También hay nuevas armas, incluso

nucleares. Los misiles no son eficaces al 100 por cien y, más que provocar derribos, dañan a los aparatos rivales. La verdad, es difícil hasta decir basta, pero si te consideras un piloto virtual, esto sólo debería suponer un reto, un acicate para ponerte a los mandos de este grandísimo simulador.



encuentras los mismos enemigos

conocerlos.

Tiene academia de vuelo propia y la campaña Alerta Falcon en multijugador. www.ala12.com

Junto con el E111 y las FAEV. participa en la megacampaña Balance de Poder. www.bluemonkeys.net

ESCUADRON 69

Ambiente distendido y mucho entrenamiento. Tiene campeonato de combate cerrado. www.escuadron69.net

ESCUADRÓN 111

Su Ala Falcon 4 destaca desde siempre por la entrega de todo su personal. www.escuadron111.com



Un escuadrón que se toma el vuelo muy en serio a todas horas. www.faevs.com





El resto de opciones que te ofrece el si-

mulador van desde el ACMI, que es la he-

rramienta para grabar y ver vídeos de tus

combates, a la Referencia Táctica, apartado

en el que puedes consultar datos acerca de

Si crees que ya lo has probado todo en los simuladores, ¡intenta repostar!



LA NUEVA ENTREGA DEL JUEGO DEL AÑO

GALLOF DUTY2

Infinity Ward regresa con más intensidad cinematográfica y caos que nunca, en las batallas más intensas de la 2ª Guerra Mundial. Únete a tu pelotón y elige tus misiones individuales o conéctate a Internet para experimentar la vehemente acción multijugador.

WWW.CALLOFDUTY.COM





PC DVD ROM



Antinity ward

ACTIVISION.

Gal. (Duty : 10. Active of the Active of the Control of the Contro

activision.com







RESIDENCE AND COMMENT OF THE PARTY OF THE PA

QUAKE 4

Teníamos la medicina de los Strogg arrinconada desde *Quake II*, la última entrega de la saga pensada para almas solitarias. Ha pasado tanto tiempo que los alienígenas se han crecido, así que necesitan una terapia de choque. Como imaginarás, el principio activo fundamental es el plomo.

POR M. GONZÁLEZ

eguramente Quake IV no cuente con peor enemigo que sí mismo. El nombre que arrastra pesa demasiado y provoca que tenga que dar cuenta de cada uno de sus detalles. Es como si de alguna manera todo el prestigio de la saga, de la compañía y hasta de los juegos de acción en







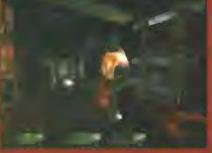
Por suerte una comparsa de matarifes nos acompaña en diferentes fases.

primera persona dependiera de esta última entrega. Ufff... casí dan ganas de dedicarse a desarrollar juegos sobre el payaso de McDonald's. Sin embargo, Raven Software, con la supervisión de id Software, ha sido valiente a la hora de afrontar el proyecto y de regresar a un género que ni el camarote de los hermanos Marx... tan lleno, tan lleno que das una patada a la estantería y de los diez juegos que se te caen encima, ocho tienen a un tío que te encañona sin miramientos.

No lo dudes. La tentación inicial es lanzarse al cuello de los desarrolladores por no innovar. Y es que *Quake 4* apenas evoluciona el modo de juego de *Quake II*. Como novedades, vehículos, compañeros, y poco más. Lo que sigue es un ejercicio de abstracción: debes olvidarte del nombre del juego, de lo que te gustaría haber visto y del hecho ineludible de que pasaron los tiempos en los que id Software aportaba al mundo algo más que motores gráficos. Sólo entonces te das cuenta de que estás ante un gran juego.

TECNOLOGÍA PUNTA

La primera palabra que acude a tu mente al ver las primeras imágenes en movimiento es *Doom 3*. Como buenos hermanos, ambos títulos lo comparten casi todo, empezando



Este Strogg viene cargado con un escudo y toda la mala leche del inframundo.



El pobre todavía no lo sabe, pero vamos a ponerle en órbita.

por el motor gráfico. Bien es cierto que existen notables diferencias, las suficientes para decir que al menos alguien de la compañía, o alguna mente pensante de Raven, es capaz de aprender de sus errores. Para empezar, y aunque parezca una tontería, la tecnología de los marines de *Quake* ha avanzado tanto como para permitirles pegar una linterna a un arma. Felicidades. Como segundo detalle, los estrechos pasillos en los que era imposible maniobrar han sido ampliados. No mucho, pero lo suficiente como para que, entre otras cosas, puedas esquivar los regalos que los enemigos te envían sin cesar.

Si nos referimos a la historia, no ganará ningún Pullitzer, una clara mezcla entre Alien

y Starship Troopers, pero bien servida y con un buen trabajo de arte gráfico de fondo. Algunas secuencias destacan por su espectacularidad, como el aterrizaje y abordaje de tu nave o un tenebroso paseo de la bruja no apto para almas sensibles. En definitiva, una puesta en escena lo bastante intrigante e interesante como para invitarte a seguir jugando, y sin molestas PDA de por medio.

El mecánico y repetitivo esquema de habitación-Imp ha sido lanzado a la basura, de donde nunca debió salir, y sustituido por un estilo de juego más dinámico y cinematográfico, con misiones cuyo aliciente va más allá de abrir la siguiente puerta. El aceptable guión transcurre a lo largo de pasillos más



luminosos de los que viste en *Doom 3* y renuncia al susto fácil. Rodeado siempre de compañeros y de escenas encriptadas para dar ambiente, la historia te envuelve y te invita a seguir jugando en lugar de hundirte en una experiencia monótona y repetitiva.

La contrapartida, sin embargo, ha sido una disminución en el número de horas de juego. Diez horas se nos antojan pocas, sobre todo cuando pasan volando, pero siempre serán pre-

feribles a veinte de tedio, ¿no?

No vamos a negar que existe cierta continuidad. Aquellos que jugaron a *Quake II* reconocerán algunos escenarios. A los veteranos de la saga se les hará la boca agua con la mayoría de las armas: el lanza clavos, la recortada, el impredecible lanzagranadas... No son juguetes sino máquinas de matar perfectamente equilibradas y útiles. Un disparo de la recortada, por ejemplo, no acaba con un enemigo, pero al menos lo envía a

> unos cuantos metros de distancia para que no pueda seguir arañándote. Mención especial para el sonido de todas las armas, así como los efectos en general, que son una delicia.

Como novedades en la saga, la mayor parte del tiempo no luchas solo, sino acompañado por más soldados humanos. No puedes darles órdenes, pero sí interactuar pidiendo a los médicos que te curen y a los ingenieros que te reparen la armadura. En ocasiones puntuales diferentes soldados mejoran tus armas con un cargador mayor o nuevas habilidades. También puedes utilizar vehículos en algunas escenas siguiendo ciertas avenidas predispuestas para ello. Aportan variedad, aunque no son ninguna maravilla.

<u>नोजेर्ड्ड तस्त्र (६००)</u> जन्म स्टब्स

vehiculos de asalto

El apartado gráfico es excelente. Los increíbles juegos de luces de su padre espiritual siguen presentes, pero con algunas mejoras sobre lo visto en *Doom 3*, sobre todo en el terreno de las texturas y en el rendimiento. Por supuesto, también arrastra los mismos fallos de siempre: los exteriores son terriblemente limitados y presentan una decoración de cartón-piedra de fondo.

MUYVIEJOSTIEMPOS

Respecto al apartado multijugador, id se reafirma en su filosofía de vivir de motores presentes e ideas pasadas. Es prácticamente el mismo de Quake III. Eso no lo convierte en un mal apartado de por sí, pero no deja de ser una copia. Los modos (a muerte, a muerte por equipos, torneo y capturar la bandera), marcados por un estilo de juego frenético y de resurrecciones continuas, son ideales para los amantes de los saltos y el gatillo fácil.

Y esto es todo lo que ofrece Quake 4, que no es poco. Por un lado, un modo para un solo jugador sólido y terriblemente entretenido que mejora el de Doom 3, aunque se hace corto. Por el otro, un modo multijugador herencia directísima de la tía abuela Quake III, que servirá para avivar la nostalgia a los más viejos del lugar y para revivir glorias aún latentes a los tiernos e inexpertos jugadores.



La mayor parte del

tiempo no luchas solo,

sino acompañado por

más soldados humanos



SÉ LEGENDARIO. SÉ DEPREDADOR. SÉ AMBAS COSAS



Pantall



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Venene y encuéntrate con más personajes de Spiderman[™] que nunca.

SPIDER-MAN

YA A LA VENTA
ULTIMATESPIDERMANGAME.COM







activision.com









्रहा १९८० मा सम्बन्धा कर तथा ^१ वर्ग के स्थिति हो है है ।

BLITZKRIEG 2

Para muchos la palabra realismo se lleva mal con otra: diversión. Y a veces aciertan. Esta vez no. Porque *Bltizkrieg 2* es eso, realista, pero también es muy divertido. Te presentamos, probablemente, la mejor mezcla de wargame y estrategia en tiempo real.

POR X. PITA

Veterano o recién llegado? Apunte para los primeros: probablemente no tendrás que hacer demasiadas cábalas para saber qué te vas a encontrar. Apunte para los segundos: olvídate de recolectar recursos, vende en un rastro tus aperos de labranza. Eres un soldado, no un granjero. Como tal, obedeces sin rechistar y cumples los objetivos asignados por tus superiores. ¿Cómo y cuándo? En

unos maravillosos y coloristas gráficos 3D a lo largo de tres campañas (haciéndote el héroe con el ejército americano en el Pacífico, con el alemán desde que Hitler puso pie y bigotillo en Francia y con el ruso intentando expulsar a los nazis de la madre patria).

Vídeos de la época, personajes históricos que puedes controlar, refuerzos que deben ser enviados en el momento justo y sesuda enciclopedia de unidades son el postre de esta tarta de plomo inteligente.

Datos técnicos Estrategia DESARROLLADOR **Nival Interactive EDITOR** Planeta DeAgostini PRECIO: 39,95 € PEGI: +12 Voces IDIOMA Textos de pantalla REQUISITOS Minimo Recomendado PIV 2,4 GHT **Procesador** PHI 1 GHZ Memoria RAM 256 MB 512 MB Tarjeta gráfica 128 MB MULTIJUGADOR Un mismo PC 🔀 LAN B internet 8 WEB www.blitzkrieg2.de

ДІСНО У НЕСНО

La mecánica es sencilla. Unos cuantos golpetazos de ratón y un pequeño puñado de teclas para dar órdenes especiales y hacerte con el control de tus hombres son suficientes para coger las riendas de esta historia. Además, las tres dimensiones, toda una novedad en la saga, hacen que el juego luzca más bonito. Aunque no puedes mover la cámara libremente, sí que es posible graduar el zoom como te plazca, lo que te permite acercar la cámara a la acción para apreciar todos los detalles.

Bltizkrieg 2 es como la primera parte, pero mejor. Y eso afecta también a la interfaz. Por poner un ejemplo, ahora un



Hay que usar los refuerzos con inteligencia, porque se agotan.

panel central muestra tus unidades. Con sólo seleccionar una de ellas el juego te ofrece un retrato en tres dimensiones con todo un sumario de municiones, blindaje, etc. Nival no lo ha hecho sólo por fardar. Bltizkrieg 2 ha encontrado el equilibrio entre la seriedad del wargame (con los blindajes, balística y su influencia en la batalla) y la estrategia en tiempo real de toda la vida.

Aquí hay diversión y espectáculo, pero sin renunciar a las infinitas posibilidades estratégicas, que se dejan saborear tanto en las partidas en solitario como en el modo multijugador, una novedad más de esta entrega. Parte de la profundidad se consigue gracias a unos escenarios repletos de accidentes geográficos preciosistas y detallados, pero sobre todo lógicos. No son simplemente atrezzo. Los campos de



En más de una ocasión la aviación te puede sacar las castañas del fuego.



En el momento menos pensado el enemigo llega volando.

batalla pueden y deben ser utilizados en tu favor de mil y una formas.

INICIATIVA PROPIA

La actitud de las unidades en combate viene a asemejarse al del popular Juan Palomo, yo me lo guiso y yo me lo como. Ahí tienes para ilustrarlo a un grupo de infantería que, sin tú decir ni pío, lanza sus granadas para intentar colárselas a un Panzer cuando el cacharro está peligrosamente cerca de ellos. En la misma línea está la actuación de los ingenieros, que reparan las unidades también sin que se lo tengas que ordenar.

De nuevo, no es simple efectismo. Que tus tropas (existen hasta 250 tipos de uni-



Las tres dimensiones ayudan a que el juego sea más impactante que sus predecesores.

dades diferentes, aviones incluidos) tengan un comportamiento racional aumenta en varios quilates la diversión del juego.

Lamentablemente no es oro todo lo que reluce. Sucesos que entran dentro de lo

paranormal afectan a la inteligencia artificial de *Bltizkrieg 2*. Si, es cierto que las unidades poseen un comportamiento autónomo asombroso, pero lo hacen, digamos, a título particular. Como colectivo no les

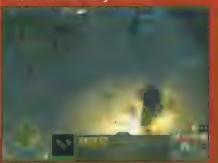




Nos lo pasamos pipa con las batallas de tanques, de lo mejorcito del juego.



Pocas veces hemos vivido batallas en el desierto tan intensas y realistas.



Gracias al nuevo motor gráfico puedes ser testigo de explosiones intensas.

GUERRA POR PARTIDA TRIPLE

El buen nombre de esta saga se debe al Blitzkrieg original, pero también a dos expansiones independientes que se desarrollaron en paralelo.

BUTARES (2003)

Aunque los problemas en la inteligencia artificial empañaban su propuesta, está considerado, junto a Sudden Strike, uno de los mejores juegos bélicos en las ya añejas dos dimensiones.

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON (2004)

El gran reclamo de esta expansión misiones siguiendo la carrera del

mejoras en la IA.



Rolling Thunder hacias lo propio a lo largo de ocho misiones con uno de los aliados: el mismisimo general Patton.

BLITZKRIEG ROLLING

Si en Burning Horizon te

de las fuerzas del Eje, en

ponias en la piel de un mito

THUNDER (2004

va tan bien. Es más, a tus soldaditos les cuesta horrores encontrar el camino por el que circular. Por ejemplo, mandamos a un puñado de tanques cruzar un puente y dimos por hecho que los tipos formarían una muy marcial fila india. Nos equivocamos. Algunos circulaban como si antes de combatir se hubieran entrenado varios años en ese rally que siempre termina en Dakar, pero nunca sabemos dónde empezará. Otros se pasaban

solucionarse hasta cierto punto en tu bando

gracias a tu intervención, pero no en el controlado por el ordenador. Resultado: en solitario el enemigo impresiona, pero en grupo los malos raras veces combinan sus ataques

de forma convincente y sus trincheras son tan inexpugnables como un castillo de arena con marea alta.

Tampoco convence demasiado el apartado musical, Nival ha sometido la Segunda Guerra Mundial a una peculiar revisión histórica. Por asombroso que parezca, aquí se combate en Iwo Jima a ritmo de techno y arrasas con tus tanques la Francia ocupada con una música que bien serviría para mover el esqueleto en una discoteca ibicenca.

LAS CUENTAS CLARAS

Pese a detalles menores, Bltizkrieg 2 es una obra muy notable, de las mejores

que recurren a la estrategia en tiempo real para hacernos revisitar la Segunda Guerra Mundial. Y es que ya lo dijimos al principio: es el mejor ejemplo de que Aquí hay diversión y

la hábil combinación del wargame y el entretenimiento virtual no tiene por qué ser tan densa como un helado de alquitrán.



espectáculo, pero sin

renunciar a las infinitas

posibilidades estratégicas

Candidato a huésped eterno de tu disco duro. Hibrido entre los wargames de toda la vida y la estrategia en tiempo real, aporta seriedad histórica y diversión.

LO MEJOR

Realismo divertido Los escenarios El ritmo de juego

LO PEOR La música

La inteligencia artificial (a veces)

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Las sagas Sudden Strike y Blitzkrieg



¡Muerde el asfalto más que nunca!

Movistar emoción>videojuegos> JuegosXMarcas Gameloft

Movistar emoción> videojuegos Gameloft







RGATE ¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

¡Sólo 3,12€!





Para descargar un juego envía un SMS al 5525° con el texto JUEGO PC125 y sigue las instrucciones. El JUEGO PC125 al 5525.

O llama al 806 556 555 y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.

Elacceso al catalogo via SMS cuenta 3.12. IVA inc.(e. 3 SMS de 1.64) y times derecho a la descarga de un jungo. Tembran incumiras en los costes de MS y WAP que tengra contratados con tu operadar. Deberás tener SU "CIENTE crudito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho de tilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Algunos jungos ne están disponibles para todos los terminados el derecho de acceso, rectificación y eliminación de datos. Para ello puedes dirigina a www.gametaft.com
Via 806: 1,060/min desde una linea fija y 1,046 desde un mobril IVA inc.
ERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: Cualquier prohibmo no dudos en llamer al 21346605 de lunes a viernes de 240 à 18:00 h inintempolares.

Más juegos de calidad en





PSYCHONAUTS

El destino está siendo cruel con *Psychonauts*. El **aplauso de los críticos** no vino acompañado de dólares allá por tierras del tío Bush. Con esto de la globalización, al **juego de Tim Schafer** puede que no le vaya mejor por nuestros fueros. **No será por falta de calidad**.

POR G. MASNOU

spaña es, en lo que a industria del videojuego se refiere, un país insignificante. La piratería es un deporte nacional y las ventas de software lúdico original para PC no pasan de discretas, con títulos que a duras penas logran amortizar los costes de distribución. Ante tan desolador panorama, a los que se ganan la vida con esto no les queda otro remedio que abrocharse el cinturón y apostar fuerte únicamente por aquellos títulos que garanticen un mínimo éxito económico.

No es el caso del juego de Double Fine Productions, que llega con casi medio año de retraso con respecto a su lanzamiento en Norteamérica y no en las mejores condiciones precisamente: ni textos ni voces han sido traducidos al idioma de Cervantes. Y eso, en un juego de las características de *Psychonauts* no deja de ser una hecatombe.

Un manicomio

En concordancia con el resto de la obra de Schafer, *Psychonauts* gravita alrededor de una trama y unos diálogos que supuran inteligencia, mala leche y un humor adulto, innovador, abstracto e incluso metafísico. Una comedia con toneladas de líneas de





La acción en Psychonauts transcurre entre dos mundos: el real y el mental.

texto, protagonizada por niños cabezones y dirigida a un público maduro, con afán de lectura y dotado de un nivel de inglés medio-alto. En caso de no cumplir con ninguno de estos tres requisitos es prácticamente imposible gozar en plenitud de todo lo que ofrece el juego.

Psychonauts es una locura hecha realidad, una idea paranoica que difícilmente hubiese llegado a buen puerto de no ser por el talento contrastado de su creador, Tim Schafer, un desarrollador muy acostumbrado a lidiar con todo tipo de material pseudo-demencial, léase *Grim Fandango*, *Full Throttle o Day of the Tentacle*. No te lo pierdas: de entrada, un puñado de críos mutantes aspirantes a psiconautas, que son agentes dotados de poderes paranormales cuya misión consiste en limpiar las mentes ajenas de malas hierbas. Por la acera de



Como en toda buena aventura, Raz dispone de un generoso inventario.



¿Quién necesita remos? Nuestra mente mueve montañas.

PSYCHONAUTS



Cada jefe final requiere de un ritual distinto para ser destruido.



Raz puede llevar simultáneamente tres poderes psiquicos.

À lo largo de la aventura Raz aprende a utilizar un total de ocho poderes telepáticos. He aqui algunos de los mas curiosos.

La trama y los diálogos

de *Psychonauts* supuran

inteligencia, mala leche y

humor adulto

obstáculo.

Permite a Raz cosas a distancia. Ideal para aplastar enemigos

con objetos del escenario o apartar de en medio cualquier tipo de

Un poder tan espectacular como doloroso. Con una sola mirada, el protagonista es



como objetos.

tanto enemigos

capaz de convertir

crea un balón psiquico

LEVITACIÓN

que, por un lado, le ayuda a saltar grandes distancias y, por el otro, le sirve como estupendo paracaidas

55(0)|D(0)



Se trata campo de

fuerza psiquico de escasos segundos de duración que envuelve a Raz en una especie de caparazón protector.

enfrente, un científico loco que se dedica a secuestrar y robar los cerebros de los aprendices de telépata. Con tales mimbres,

Schafer se ha sacado de la manga un juego de plataformas y aventuras de control sencillo, estructura tradicional y acabado técnico cristalino.

El exhaustivo y completo tutorial abre las puertas a un inabarcable universo abierto donde Raz (el protagonista) puede dar rienda suelta a sus habilidades. Los principios siempre cuestan, pero misión tras misión Razputin va adquiriendo nuevas aptitudes psíquicas y artilugios con los que desbloquear

ARTEY ENSAYO

lugares otrora inaccesibles.

De desarrollo no lineal y con un nivel de complejidad y diversión que gana enteros a medida que pasan los minutos, en Psychonauts siempre hay algo interesante que hacer. Explorar el escenario en busca de fragmentos de la imaginación, eliminar las telarañas

mentales, abrir baúles de la memoria o encontrar cerebros perdidos. Misiones primarias y secundarias se entremezclan en perfecta

armonía y con denominador común: la creatividad.

Los diez niveles protagonizados por las mentes que Raz debe visitar conforman el mayor de-

rroche de imaginación y variedad que haya asomado en un juego de plataformas en años. Un ejemplo: la visita que Raz realiza a la mente del horrible pez que vive en las profundidades del lago Oblongata. Es un homenaje en toda regla a films como Godzilla o King Kong y en el que un Raz de proporciones colosales campa a sus anchas por una ciudad parecida a Nueva York y habitada por miles de micropeces parlanchines.

Más allá de sus bondades como juego de aventuras y plataformas excéntrico, Psychonauts también supone un triunfo absoluto a nivel artístico. Con la inspiración puesta en Tim Burton,

Si los poderes telepáticos no dan la talla, siempre se puede recurrir a los puños.



No hay rincón del escenario que no pueda ser explorado por el protagonista.

el expresionismo alemán o el oscuro Edward Gorey, Shafer ha creado un universo personal e intransferible, a medio camino entre lo macabro y lo divertido, lo hermoso y lo desagradable y dotado de un poder de fascinación indiscutible.





Star Wars

BATTLEFRONTII

Entendemos que te dé por prepararte valerianas cada vez que suena la dichosa marcha imperial. Sin embargo, no dejes que el marketing empañe tu visión. ¿Vas a renunciar a un papel protagonista en cruentas batallas siderales sólo por eso?

POR M. GONZÁLEZ

ace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy muy cercana, había una compañía llamada LucasArts que solo sabía hacer juegos que fuesen obras maestras: Monkey Island, X-Wing, Indiana Jones y el destino de la Atlántida... Pero esa gloriosa época murió a manos del malvado emperador Lucas. Empeñado en empapelar con billetes de cien dólares las paredes de su casa, el despiadado George creó un ejército de juegos clones, copias siempre de otros, y repartió sus licencias al mejor postor por toda la galaxia.

SÍ SEÑOR

Y aquí tenemos al enésimo clon, Star Wars: Battlefront II, que, sin ser un mal juego, sufre el mal de las últimas licencias lucasianas: imita a otro juego y, para colmo, en la comparación acaba perdiendo. El elegido en esta ocasión es Battlefield 2, aunque aquí se sustituyen

los conflictos de nuestro mundo por los de la epopeya galáctica.

No es que el juego de Pandemic sea malo, pero sorprende su cojera en varios aspectos. Para empezar, los gráficos no están a la altura. Tras lo visto en Battlefield 2, sabemos lo que puede dar de si en este apartado un juego pensado para las partidas online, y Battlefront II presenta un aspecto simplón, con escenarios vacíos de detalles y modelos que, sin ser mediocres, deberían estar mejor para los tiempos que corren. Sin duda, los compatibles han sido víctimas otra vez de la temida gripe de la multiplataforma. Otro detalle que también lastra el apartado gráfico es la extraña decisión de difuminar el horizonte. Este efecto, que queda muy bien en la televisión, te hace sentir miope

Algo falla también en la jugabilidad: lo caótica que resulta la experiencia, ya que jugarlo es como asistir a un completo festival



Obi-Wan contra Griveous: el destino de la partida está en juego.



BATTLEFRONT II



Si los ewoks pudieron con él, tú no vas a ser menos. Dale duro



Será por soldados, hasta 64 jugadores pueden participar en la batalla.



¿Quién dijo que los aliens y las mantis religiosas no podian hacerlo?

de fuegos artificiales. Para evitarlo, al juego no le habría ido mal un poco de peso táctico.

Pasado el mal trago de los defectos, vamos a por sus virtudes. La primera es que Battlefront II no se contenta sólo con añadir un numerito a la saga como parece estar de moda entre algunas compañías. En cambio, esta secuela presenta sabrosas novedades. Para empezar el modo de batalla



¿Te suena de alguna película? Solo falta Anakin haciendo el paripé.

espacial, en el que la guerra a pie es substituida por la guerra interestelar. O lo que es lo mismo, libras entretenidas batallas con una mecánica similar a la vista en la saga Roque Squadron: muy poco de simulación y mucho de arcade con naves por todas partes. De todas formas, este modo de juego habría estado mejor si en las batallas participasen más naves capitales, ya que sólo combaten una por cada bando, mientras que el resto es puro decorado.

Otra aparición estelar es la de los hé-

roes. Esta vez puedes controlarlos, aunque siempre por un corto espacio de tiempo. Cada escenario tiene sus propios protagonistas, uno por cada bando. Por ejemplo, en

Otapau los jugadores de la Confederación cuentan con la ayuda del general Grevious y los de la República con el bonachón de Obi-Wan. Estos héroes son auténticas

máquinas de matar, capaces ellos solos de merendarse a un buen número de enemigos, así que no desprecies la oportunidad que se te presenta en determinados momentos de controlarlos.

EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

El juego también sale bien parado en el número de escenarios, nada menos que 16, aunque de calidad irregular, tanto en términos gráficos como de jugabilidad. Por su parte, el apartado sonoro es excelente, como

viene siendo costumbre en las licencias de Star Wars, con la música de las seis películas presente y el atronador y familiar surtido de efectos de la saga.

En resumen, un buen

juego para los fans de la saga que quieran recrear las más importantes batallas de la opereta espacial de Anakin en su ordenador. El resto de mortales deseosos de librar guerras en la Red pueden darle una oportunidad, pero existen opciones mejores.

Esta secuela presenta sabrosas novedades, como el modo de batalla espacial y los héroes

GALACTICOS DE VERDAD

Juegos de Star Wars hay muchos, pero no abundan los que han marcado un antes y un después. Te hacemos un top 3 de los imprescindibles.

1 STAR WARS

El número uno de la lista y una obra maestra del ocio electrónico. Mejor que cualquiera de las tres últimas

peliculas. Imprescindible

2 - 1

Tiene ya unos cuantos años, pero sigue siendo una de las joyas de la época dorada de LucasArts. Sin duda, se trata del simulador de Star Wars por excelencia

3 JUDINION IL

Incluso mejor que la primera parte. El juego de acción en primera persona de la saga, con el carismatico Kyle Katarn como protagonista.

EN RESUMEN

Recreación notable para las multitudinarias escabechinas galácticas del tío Lucas. Si amas tanto el caos como los láseres, estás ante el juego que buscabas.

La ambientación Hasta 64 jugadores Batallas espaciales

El omnipresente lag ▶ El caos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ.... Star Wars: Battlefront







Dios bendiga los montones de heno, el mejos para constitución

BROTHERS ARMS **Earned in Blood**

Son hermanos, pero no comparten más padre y madre que la bandera de barras y estrellas. Tampoco conocen la piedad religiosa. Ya están aquí. Han vuelto para rematar algún nazi suelto. Con armas de fuego, seguro, pero también con eso que llevan bajo el casco.

Datos técnicos GÉNERO DESARROLLADOR Gearbox EDITOR **Ubisoft** PRECIO: 19,95 € PEGI: +16 IDIOMA Textos de pantalla Voces | REQUISITOS Recomendado Minimo Procesador PIII 1 GHZ PIV 2,5 GHZ Memoria RAM 512 MB 64 MB Tarjeta gráfica 32 MR MULTIJUGADOR Internet 4 Un mismo PC 🔀 LAN 4 VEB www.brothersinarmsgame.com/es

uando las compañías encuentran un filón de éxito se lanzan sobre él como hienas con dieta y en celo. Una tentación que las lleva a veces a sobreexplotar una licencia hasta dejarla muerta, véase el ejemplo de la pobre y desahuciada Lara, más acabada que Kate Moss tras ser pillada con las manos en la harina.

ME LLAMAN VU, DÉJÀ VU

POR M.GONZÁLEZ

No sabemos si les pasará lo mismo a estos pobres hermanos de sangre, pero llevan mal camino. Todavía está caliente su primera entrega en las estanterías y ya tenemos segunda parte... ¡y en menos que canta una expansión! El precio de tanta celeridad es la nula innovación. Earned in Blood repite casi palabra por palabra el mismo discurso, los mismos gráficos y la misma mecánica que su antecesor.

Las novedades se limitan a más misiones, un nuevo modo cooperativo para jugar escaramuzas, algunos retoques en la inteligencia artificial (ahora los nazis también huyen, lo que a veces puede llegar a ser más un engorro que un acierto) y una acelerada fase de testeo que ha deparado problemas con el juego en más de un PC.

Si en la primera entrega guiabas los pasos del sargento Matt Baker, en ésta encarnas al caporal Joe "Red" Hartsock para seguir su ajetreada andadura en las dos semanas siguientes al desembarco de Normadia. En total son unas 10 horas de juego con misiones que se desarrollan en

BIA: EARNED IN BLOOD





LA 101 AEROTRANSPORTADA

Protagonista de ambos juegos, de la serie y de más de una película sobre la Segunda Guerra Mundial, la 101 es con seguridad una de las unidades más famosas del mundo. Nacida en 1942 y puesta a prueba en 1944, sus hombres fueron los primeros norteamericanos en poner pie en la Francia ocupada tras ser lanzados en paracaídas como apoyo al desembarco de Normandía. También consta en su currículum la liberación de Holanda y la malograda



operación Market-Garden.
El fin de la segunda
gran guerra no
supuso el fin de la
unidad, que sigue
existiendo en nuestros
días, librando tareas
menos épicas en
algún rincón del golfo

pequeño búnker, bien sea un carro, una valla, un caballo muerto o lo que encuentren.

ciudades, pueblos, bosques y granjas que recuerdan inevitablemente al original.

Para los neófitos de la saga, Brothers in Arms presenta la Segunda Guerra Mundial desde un ángulo más "realista" que la mayoría de congéneres. Basándose en misiones reales de la 101 División Aerotransportada y con un amplio trabajo de documentación de fondo (que puedes ver en los extras del título), la mecánica de

juego apuesta por la vertiente táctica. Aquí controlas no sólo al soldado protagonista, sino hasta dos escuadrones de hombres, un grupo de asalto y otro de fusileros, a los

que puedes dar simples pero prácticas órdenes: moverse, disparar, asaltar.

Con su pericia, y con la tuya, debes superar una a una las unidades nazis que vayas encontrando. Pero a diferencia de otros juegos, aquí los soldados alemanes no salen corriendo a tu encuentro como pollos sin cabeza y con una diana en el pecho. En lugar de utilizar tan inoportuna estrategia, se parapetan y esperan bien seguros disparándote desde su

QUE NO LEVANTEN CABEZA

Brothers in Arms

presenta la Segunda

Guerra Mundial desde un

ángulo más "realista"

Para hacerles frente puedes dar la orden de asalto a tu grupo de ídem, pero pronto te quedarás con menos soldados que dientes tiene una babosa. Si, los tuyos también mueren. Así que, si no quieres acabar recibiendo un tiro por la espalda, lo mejor

> es utilizar la ancestral maniobra de ataque por el flanco.

> En esta maniobra conviene utilizar otro concepto clave del juego, el fuego de supresión, haciendo que el

grupo de fusileros dispare sobre la posición alemana mientras el grupo de asalto les rodea y ataca por un lado. En este sentido, una esfera sobre las unidades nazis te indica hasta qué punto son un peligro para ti. Cuanto más roja está, más posibilidades tienes de que hagan trizas al primer yanqui que asome la cabeza, mientras que cuanto mayor sea la porción blanca, más agachadas tienen sus cabezas y menor peligro suponen.

Flanquear y matar, ésa es la dinámica, el alfa y la omega de esta saga. Y claro, al final acaba haciéndose repetitivo. Al carro de los defectos hay que sumar los gráficos, que se quedan muy lejos (sobre todo esas enormes texturas) de otras novedades con requisitos técnicos similares.

A pesar de todo, de las prisas y la nula evolución, sigue siendo una alternativa diferente dentro de los títulos de acción histórica. Si buscas algo más de realismo bélico, *Brothers in Arms*, cualquiera de los dos, es una apuesta segura.





MINGS OVER WIETNAM

En el irregular *Strike Fighters* vimos el germen de **un simulador notable**. Sus desarrolladores han recuperado el armazón para aplicarle **un buen número de mejoras** y trasladarnos a la Guerra de Vietnam. Sonríe, que el infierno también **tiene su encanto**.

ace exactamente tres años salía a la luz Strike Fighters: Project 1, un simulador centrado en la aviación de combate de los 60. Pese a que presentaba un puñado de carencias, ya apuntaba maneras para el éxito. En parte porque era un simulador de arquitectura abierta y cualquiera que se animase podía añadir nuevos aviones y terrenos. Los desarrolladores han

aprovechado tanto aportaciones propias como ajenas para crear *Wings over Vietnam*. Si su antecesor pasaba el corte por los pelos, este simulador se muestra mucho más maduro. Pero tampoco hay que exagerar: aún le quedan cielos que atravesar.

Datos técnicos Simulación DESARROLLADOR **Third Wire Productions** EDITOR Friendware PRECIO: 29,95 € PEGI: N/D Voces 💥 IDIOMA Textos de pantalia REQUISITOS Recomendado PIV 1 GHZ **Procesador** PILL 600 MHz Memoria RAM 128 MB 256 MB Tarjeta gráfica 32 MB 64 MB MULTIJUGADOR Un mismo PC LAN 16 Internet 16 WEB www.wovgame.com

ERES HISTORIA

No sólo se agradecen las mejoras técnicas. El hecho de que este simulador se hava ambientado en un conflicto real añade más interés por volarlo. Además puedes pilotar nuevos aviones que raramente se han visto en otros simuladores, como el F-8 Crusader, el F-105 Thunderchief, el A-6 Intruder o el A-7 Corsair II. Éstos, junto a las variantes de los F-4 Phantom II, F-100 Super Sabre y A-4 Skyhawk que ya existían en el título anterior y algunas nuevas completan una retahíla de aviones muy completa. Tal elenco te permite volar en todo tipo de misiones históricas, que incluyen ataques a objetivos estratégicos, apoyo a tus tropas, caza pura o las más peligrosas misiones de supresión de defensas antiaéreas (Wild Weasel).

Existen cuatro modos de juego: acción instantánea, misiones individuales, campaña y multijugador. En el primero



Al F-8 Crusader le puedes levantar el ala para despegar y aterrizar.

saltas sin más preámbulos a la cabina de tu F-4 para combatir a los MiG. Los otros dos modos tienen más jugo. Las misiones individuales te permiten escoger avión, tipo de misión y otros parámetros, y el generador de misiones hace el resto. Las posibilidades aquí son ilimitadas, porque no hemos observado misiones repetidas, aunque sí parecidas.

En el último modo debes escoger una de las tres campañas históricas (Rolling Thunder y Linebacker I y II) y la fuerza aérea con la que vas a volar (USAF, USMC o US Navy). Antes de afrontar cada misión,



El juego te permite aterrizar en un portaaviones sin problemas.



Nada de bombas inteligentes, que sean muchas y en caída libre.

WINGS OVER VIETNAM



El hecho de que se

hava ambientado en un

conflicto real añade más

interés por volario

En combates sin misiles, no hay quien gane al A-4 Skyhawk.



El MiG-17 es el adversario más maniobrable, pero no el más rápido.



Un Sidewinder por sorpresa hace morder el polvo a cualquiera.

puedes modificar ruta y armamento. Ten en cuenta que en campaña debes velar por la integridad física de tu piloto. Si muere, es el final para él y para tu partida. En cuanto a dificultad de las misiones, como en botica... hay de todo. A saber que es graduable y puedes elegir empezar cerca del objetivo o volar toda la ruta. No olvides que si te da pánico aterrizar en el portaaviones, puedes darle esquinazo a la US Navy y

optar por cualquiera de las otras dos fuerzas aéreas. En cuanto al modo multijugador, incluye cooperativo y por equipos, pero de momento no permite volar campañas.

MEJORANDO LO PRESENTE

Una vez en el aire, la acción te atrapa. Tal vez se deba a los constantes avisos de disparos de misiles SAM (por cierto, muy fáciles de esquivar), tal vez a la desesperación en las voces de tus compañeros de escuadrón cuando les han dado. Cuesta seguir visualmente los objetivos, tanto aéreos como terrestres. Los pierdes fácilmente de vista

a causa de la velocidad y las limitaciones del ángulo visual. De todas formas, este problema se resuelve usando el padlock, pudiendo mantener encarnizados combates aéreos sin problemas. En este aspecto se salva la papeleta por poco, aunque se sigue echando mucho de menos un sistema de vistas más adecuado para el combate aéreo.

Por su parte, el modelo de vuelo ha

mejorado. No es que estemos ante la obra de referencia, pero la inercia de los aviones y el peso es algo que se nota. También los sistemas son algo más completos, con un ra-

dar mucho más realista y fácil de usar. Increíble pero cierto.

De entrada, Wings over Vietnam ofrece argumentos suficientes para prestarle atención. Pero, además, su estructura abierta permitirá ampliarlo con nuevos aviones, armas y escenarios, así que le auguramos un buen futuro. Un simulador interesante tanto para novatos como veteranos.



El F-105 Thunderchief es un avión de los que se hacen querer.



Los compañeros de escuadrón responden a tus órdenes con mucha pereza.





Si una pelicula puedes tomar como referente de las operaciones aéreas de la Guerra de Vietnam, sin duda es la poco conocida pero impecable El vuelo del Intruder (1991), con Willem Dafoe y Danny Glover. En ella se describe las duras misiones de unos pilotos

de A-6 Intruder, avión que puedes pilotar en este simulador. Lo más emocionante es emular las misiones Wild Weasel, en las que tienes que dar la cara frente a los misiles antiaéreos SA-2 para despejar el camino. Tanto en la película como en el simulador puedes ver un buen puñado de lanzamientos, a cual más espectacular. SI quieres convertirte en un piloto audaz, debes pasar por esta prueba de fuego.

EN RESUMEN

A pesar del deficiente sistema de vistas, es un buen simulador poco complicado y muy divertido. Ideal para principiantes y buscadores de glamour aéreo.

LO MEJOR

➤ Sencillo de pilotar > Los modelos 3D > La ambientación

LO PEOR El sistema de vistas

Objetivos difíciles de ver

TE GUSTARÀ SI TE GUSTÓ... Strike Fighters: Project 1







Malgunes milion seconder appearant to the Male of Conton

GUN

Todavía renqueantes y a dieta de consomés tras los atracones de San Andreas, llega un nuevo clon de GTA dispuesto a luchar por el trono de los juegos políticamente incorrectos. El escenario es nuevo: el salvaje Oeste. La duda, no tanto: ¿convence o sólo incordia?

Por G. Masnou

n su constante y cansina estrategia de acoso y derribo contra la industria de los videojuegos, los medios de comunicación más populistas (o sea, casi todos) han creado inconcientemente a un monstruo. Bueno, a varios. Haciendo gala de una inteligencia y una capacidad de adaptación fuera de lo común, algunas desarrolladoras (con Rockstar Games a

DATOS TÉCNICOS GUN Acción DESARROLLADOR **Neversoft Entertainment** EDITOR Activision PRECIO: 49,95 € PEGI: +18 IDIOMA Textos de pantalla Voces 💥 REQUISITOS Procesador PIV 2 GHZ PIV 1,8 GHz Memoria RAM 256 MB 512 MB Tarjeta gráfica 64 MB MULTIJUGADOR Internet 💹 Un mismo PC LAN 💥 WEB www.gunthegame.com

la cabeza) sobreviven y prosperan en territorio comanche gracias al gratuito eco publicitario de lo políticamente incorrecto en plena época de caza de brujas.

Neversoft Entertainment, compañía californiana conocida por ser la saga *Tony Hawk's*, se une al carro de los rebeldes con un título que posee todos los ingredientes necesarios para convertirse en polémico. Y es que *Gun* es cruel, violento y escandalosamente indecente. Un western crudo más cerca del realismo de films como *Soldado azul, Sin perdón* o *Grupo salvaje* que de la espectacularidad estereotipada de *Blueberry*.



Los pobres Apaches poco pueden hacer frente a las armas de fuego.

En el juego de Neversoft
hay cabezas que explotan,
civiles que mueren, mujeres degolladas a sangre fría, apaches
masacrados sin piedad, chinos
utilizados como esclavos y búfalos cazados en masa. Hechos indignos que
caracterizaron la conquista, colonización y
exterminio en América del Norte a finales
del siglo XIX y que aquí sirven de pretexto
para dar forma a un videojuego adulto, absorbente y condenadamente divertido.

MÁS ALLÁ DE GTA

Gun supone una nueva vuelta de tuerca a la admirada y mil veces imitada mecánica de juego de la saga Gran Theft Auto. Al igual que el título de Rockstar Games, Gun ofrece al usuario una libertad de movimientos casi total dentro de un entorno que no cesa de evolucionar, tanto en términos de tamaño como de interés.

El juego te sitúa bajo el sombrero de Colton White, un habilidoso cazador cuya ambición por vengar a su padre asesinado le obliga a cambiar las verdes praderas en las que inicia



Un barril de pólvora bien ubicado puede hacer ahorrar mucha munición.



El mapa indica constantemente la posición de cada enemigo.



Con estos tipejos, cualquiera es el guapo que se marca un farol.

la aventura por una serie de pueblos tan repletos de polvo como de problemas. Las primeras pruebas conforman uno de los platos fuertes, con escenas no interactivas excelentemente filmadas e interpretadas, unos diálogos que atrapan desde el primer hasta el último minuto y una sucesión de misiones que por diversidad y originalidad se convier-

género de acción. Las secuencias urbanas, además de supurar diversión y un exquisito diseño, resultan

to a punto las habilidades armamentísticas de Colton. Para ello debes tener más oficios

Ejercer de ganadero no es tan sencillo como parece. que el Fary: de transportista, peón de rancho o minero, ayudante circunstancial del sheriff, cazador de recompensas o jugador de póquer

Otro pilar sobre el que se sostiene la singularidad de este juego es el sistema de combate. Muy elaborado, complejo y a la vez sencillo de manejar, supera con creces el diseñado por Rockstar Games para San Andreas. Colton es capaz de disparar en primera persona con una precisión asombrosa, desenfundar a la velocidad del sonido (utilizando una técnica calcada al tiempo bala visto en Max Payne), agarrar y someter a rehenes, arrancar caballeras, cubrir su cuerpo del fuego enemigo con edificios, objetos o rocas y arrollar a los malos con ayuda del caballo.

COITUS INTERRUPTUS

ocasional.

Posee los ingredientes para

convertirse en polémico:

es cruel, violento y

Desgraciadamente Gun te abandona cuando menos te los esperas. Diez horas y la aventura termina en seco y de forma abrupta, apareciendo entonces lo

> peor del juego de Neversoft: soluciones argumentales descabelladas, diálogos precipitados y un universo que de tan efimero carece de la profundidad y

la riqueza de detalles de Gran Theft Auto. Quizá para la próxima entrega (si la hay) sería de agradecer que, sin necesidad de variar un milímetro la mecánica, se estiraran un poco más a la hora de calibrar la duración del juego. Nada más.

vitales para acumular escandalosamente indecente dinero y mejorar punten en lo mejor que ha parido últimamente el

Gun posee una serie de personajes cuyo devenir en la aventura te mantiene pegado a la pantalla del ordenador. He aqui a los cuatro más relevantes.



COLTON WHITE

El protagonista. Un montañés experto en poner trampas, montar a caballo y cazar que

abandona su apacible vida tras el asesinato de su padre para encontrar al culpable.



El malo principal de la función. Un magnate dedicado a los negocios de la mineria y del

ferrocarril de considerable poder y autoridad al que todos temen.



Una chica de alterne del bullicioso prostibulo de Dodge City, el Alhambra. De despampanante

belleza y mordaz ingenio, Jenny no duda en ayudar a Colton en su búsqueda.



Más monstruo que hombre y ternido incluso por sus propios superiores, Hollister es un comandante que habita en un fuerte renegado en algún lugar del norte





THEMATRIX

Path of Neo

Llega el gurú de la generación ciberpunk. Es Neo, el Elegido, y la discreción no está en su diccionario.

Aterriza en todas las bases: consolas y compatibles. En casos así, a los usuarios de PC suele tocarnos bailar con la más fea. Path of Neo no es una excepción.



arecía que, como el Neo peliculero, este juego iba a ser el elegido. Y es que a estas alturas del negocio, los fans de la saga cinematográfica todavía no habían encontrado la réplica ideal en forma de videojuego. En sus repetidas entrevistas, el cerebro de Shiny, Dave Perry, afirmaba muy convincentemente que *Path of Neo* sería todo lo que no fue *Enter the Matrix*. Lamentablemente, y eso es algo que sabemos ahora con el juego en las manos, había poco de verdad en sus palabras.

ADIÓS A LOS SECUNDARIOS

Era algo que se pedía a grito pelado: la posibilidad de manejar a Neo, el gran protagonista. Pocos fueron los que no se sintieron defraudados cuando en aquel *Enter the Matrix* se les condenaba a manejar a secundarios de medio pelo, Ghost y la capitana Niobe. Pues bien, se acabó el sufrimiento. Aquí eres Neo. Y lo eres desde el principio, como Thomas Anderson, hasta el final, convertido ya en flamante Elegido. Así, con mayúsculas.

Datos técnicos DESARROLLADOR **Shiny Entertainment** EDITOR PRECIO: 49,95 € PEGI: +16 IDIOMA Textos de pantalla REQUISITOS Procesador PIII 1 GHz PIV 2 GHZ Memoria RAM 256 MB 512 MB Tarjeta gráfica 128 MB LAN X Internet M Un mismo PC WEB www.atari.com/thematrixpathofneo

En esencia, ése es el gran cambio del juego respecto a su predecesor. Por lo demás, *Path of Neo* cae en idénticos errores que su hermano mayor. Y es que la nueva criatura de Shiny vuelve a estar aquejada de una total y absoluta falta de profundidad. Todo es demasiado sencillo. Sirva como ejemplo el combate. A pesar de que una serie de extensos tutoriales camuflados de misiones te van instruyendo en la mecánica, al final todo se reduce a dos elementos: Neo es una máquina de repartir castañazos entre los malos y, por si fuera poco, dispara.

Olvídate de participar en primera persona en esas peleas memorables que pudiste ver en el cine. En el juego han sido emuladas de una forma extremadamente simple. Como si estuviese pensado para chavales de preescolar, dos botones del ratón son más que suficientes para repartir leña. Por suerte, el efecto de los golpes añade esa espectacularidad que uno busca. Y es que tiene su gracia ver a un enemigo volar por los aires. Pero a pesar de eso, sobrevive una idea: que *Path of Neo* es un juego que se mira pero no se toca.



El juego cumple el deseo de casi todos los fans: convertirse en Neo.



Los gráficos del juego no están a la altura de lo que uno espera en un PC.

THE MATRIX: PATH OF NEO



Debes haver fronte all agente Smith y a sus-estirados se cuaços



Uno de las poderes te parmite ver cómo es Matrix: códiga informático

Como Elegido, tienes

acceso a una serie de

de la fuerza bruta

En un espacio relativamente corto, la franquicia Matrix ha deparado tres juegos. Los dos primeros ofrecian un planteamiento muy dispar.

ENTER THE MATRIX

Primera incursión de la saga en el mundo del software lúdico. Aunque conservaba cierta espectacularidad propia de las películas, le perdian un par de detalles: manejar a dos personajes que a nadie parecian importarle y un desarrollo excesivamente lineal.



THE MATRIX ONLINE

La apuesta por Internet. Título de rol cuyo mayor hito ha sido recrear mejor que ningún otro la atmósfera de las peliculas. Un juego con unos combates más que interesantes, divertidos y muy originales, repleto de posibilidades a la hora de personalizar a tu personaje.





Path of Neo sigue punto por punto el desarrollo de las películas



lamentablemente, el compate en Path of Nec está aquejado de un exceso de simplez

Además, hay un grandísimo problema con el combate cuerpo a cuerpo: al carecer éste de un sistema que te permita seleccionar al enemigo más cercano, las peleas con varios enemigos acaban por convertirse

en un apretar aleatorio de botones y Neo, un tipo al que se le supone ser grácil v letal, en un monigote que poderes que van más allá pelea casi a ciegas. No ayuda, además, que el escenario salte en mil

pedazos. De acuerdo, la física y los entornos deformables son uno de los grandes detalles del juego, pero las innumerables esquirlas, astillas y pedazos de suelo que vuelan por los aires enturbian la acción hasta desesperarte.

LOS PODERES DEL MUCHACHO

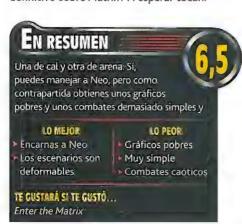
Como Elegido que eres, también tienes acceso a una serie de poderes que van más allá de la fuerza bruta. La capacidad de ver Matrix tal y como es (como código informático), lo que te permite descubrir enemigos que a simple vista pasarían desapercibidos, y el archiconocido tiempo bala con el que esquivar más fácilmente el ataque de los malos.

Combate cuerpo a cuerpo, disparos, poderes más allá del entendimiento y la sucesión de escenas de acción ayudan a que el juego sea divertido. En realidad, las 10 o 12 horas de las que consta Path of Neo se nos pasaron en un suspiro. De hecho, al juego lo salva lo ágil y fluido de la acción.

Quizá ése sea el gran mérito de un juego que, por lo demás, se queda senci-

llamente en correcto. Como otros tantos que son lanzados simultáneamente todas las plataformas del mercado, Path of Neo no aprovecha ni la potencia ni las carac-

terísticas del PC. Las consecuencias de esta negligente conversión son gráficos tirando a lo pobretón, bajadas de rendimiento en escenarios poco detallados y un sistema de control deficiente. ¿Qué hay del juego definitivo sobre Matrix? A esperar tocan.





CHAOS LEAGUE

Sudden Death

Orcos, humanos, enanos, goblins, ents... Todo pinta a versión adúltera de *El Señor de los Anillos*. Nada de eso. Aquí no **se lucha por** el honor o la gloria, sino por **el balón**. Te presentamos la liga en la que **Pier Luigi Collina no querría participar**.

POR A. SALAS

ames Workshop te sonará por su juegos estrella, Warhammer y Warhammer 40,000. No son los únicos juegos de mesa que distribuye la compañía. Entre los no tan afamados está Blood Bowl, un juego de tablero en el que todas las razas fantásticas imaginables por Tolkien se enfrentan entre sí, con la peculiaridad de que esta vez dejan de lado el campo de batalla y

lo sustituyen por uno de rugby. Basándose en esta premisa, ya te puedes imaginar lo absurdo y peculiar que puede resultar uno de estos encuentros. De hecho lo es, y *Chaos League* ha sabido recrearlo muy fielmente trasladando todos sus elementos con grandes dosis de cachondeo.

FUERA DE JUEGO

Aunque la mecánica se asemeja al rugby, en estos partidos impera el "todo vale" y el resultado son unos encuentros muy dinámicos a la par que caóticamente divertidos. De hecho, la diferencia entre terreno de juego y campo de batalla es prácticamente inexistente. Cómo consigas el touchdown es cosa tuya. Puedes ir corriendo mientras esquivas a los oponentes, machacar a golpes a los que se te crucen en el camino, lanzarles un hechizo destructivo o incluso matar al rival. Además, el público te lo agradecerá.

Ahora bien, si piensas que en *Chaos Lea-gue* sólo vas a dedicarte a jugar partidos y nada más, la llevas clara. O si no que se lo digan al modo campeonato, que te cuelga un equipo de tercera división a cuestas para que lo lleves a la gloria. Los elementos de gestión lo convierten también en una



Conseguir llegar al otro extremo del campo y marcar no es difícil si te organizas.

especie de mánager a lo bruto. Y es que en este juego se dan cita deporte, gestión, rol y estrategia en tiempo real.

Una vez en el terreno de juego, la cosa cambia. Lo primero, plantar a los jugadores en el campo. En el partido, ya sabes, arrebatar la pelota al contrario y marcar. Todos los jugadores pueden tener una función asignada,





Cuando el oponente está en el suelo puedes intentar pisotearle.



Ya verás como este goblin sonríe cuando le dejen la cara como un cromo.

CHAOS LEAGUE: SUDDEN DEATH



En el banquillo tienes a tus jugadores de reserva y a alguna "atractiva" animadora.

JUSTIFICA LOS MEDIOS

Quienes diseñaron las reglas para Chaos League eran de moral muy distraida. Y es que, aunque existen ciertas prácticas ilegales, la verdad es que no se tienen muy en cuenta.

Está prohibido sobornar al árbitro Sin embargo, son perfectamente aceptables los regalos personales o las muestras de





Los productos 100% naturales por via endovenosa están prohibidos. Pero quién eres tú para negar esos suplementos a tus jugadores?

Vapulear al árbitro en mitad de un partido es licito, pero hacerlo sin más no tiene mérito. Mejor espera a que el público pida su



de juego y campo de

batalla es prácticamente

inexistente



Traer a unos cuantos folloneros no está bien visto por la afición contraria, que enmudece ante su aspecto amenazador.

ya sea bloquear a un rival, proteger a otro jugador o realizar cualquier tarea ofensiva. Para ello se ha implementado una pausa

táctica que te permite dar órdenes a varios La diferencia entre terreno jugadores a la vez sin tener que volverte loco. De todos modos, la acción transcurre a un ritmo bastante pausado v es muy difícil que te

veas en ninguna situación desbordante. De hecho, incluso puedes jugarlo por turnos si lo prefieres, como el juego de tablero.

¿Y ESTE BOTÓN?

El mayor inconveniente de Chaos League es la dificultad a la hora de dominar su mecánica, lo cual se ve acentuado por el complejo sistema de control. Obviamente, todo se soluciona con tiempo y ganas, pero también es cierto que puede desanimar más que unas oposiciones a notario. Para acabarlo de arreglar, tanto las voces como

> los textos del juego están en inglés. Además la interfaz, de tan completa, desespera. Incluye una amplia selección de botones y accesos directos a las diversas funciones del

juego. Botones que, a la hora de la verdad, es posible que no llegues a usar nunca. Todo esto quedaría bastante paliado si el juego tuviera un buen tutorial, pero no es el caso. El que hay es más pesado que una maratón de culebrones. Al menos han tenido la deferencia de distribuirlo por capítulos.

En el apartado técnico, gráficos correctos, con unas atractivas escenas cinemáticas para amenizar la acción. No pasa lo



El pobre cerdo siempre sale mal parado en los partidos. Muerto, para ser exactos



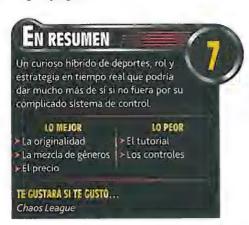
No importa la estética del terreno de juego. Habrá mamporros igualmente



Puedes escoger una alineación prediseñada o crear la tuya propia.

mismo con las animaciones, algo toscas. Del sonido destacar los comentarios de los locutores, que tienen un buen repertorio de frases muy divertidas, si es que las entiendes.

En definitiva, Chaos League ofrece un planteamiento original y divertido como pocos, pero el idioma y su sistema de control le restan brillantez. Si eres paciente y te interesa Blood Bowl, adelante, te espera un gran juego.









Algunos trazados están abic ito-ja Historifico: Estque vala foi ide

WORLD RACING 2

En lugar de despilfarrar en los otros, hazte un regalo: un garaje repleto de vehículos. Vamos, como el zapatero de Imelda Marcos, hasta los topes. Y no sólo eso, kilómetros de asfalto y tierra para ponerlos a prueba y rendirle homenaje a Alonso.

POR J.FONT

ace un par de años Synetic publicó Mercedes-Benz World Racing. Todo un monográfico de la firma alemana que destacaba por la física y el sistema de daños en los vehículos. Con el variado catálogo de vehículos de Mercedes-Benz (desde turismos a coches de competición pasando por todoterrenos),

Datos técnicos GÉNERO Carreras DESARROLIADOR Synetic EDITOR Virgin Play PRECIO: 39,95 € PEGI: +3 IDIOMA Textos de pantalla Voces X REQUISITOS Recomendado Minimo Procesador PIV 1,8 GHz PIV 2,4 GHz Memoria RAM 256 MB 512 MB Tarjeta gráfica 128 MB MULTIJUGADOR Internet 6 Un mismo PC 2 LAN 6 WEB www.synetic.de

no es de extrañar que el juego incluyera carreras para

dar y tomar. Ahora, 16 marcas más se han añadido al evento con modelos actuales, prototipos y coches clásicos, todos ellos extraídos de la realidad. Los desarrolladores también han trabajado a fondo el aspecto gráfico para hacerlo más realista. De esta forma se han incluido más modos de juego y la opción de personalizar el aspecto de los vehículos. Sí, sólo el aspecto, ya que el título omite cualquier referencia a las modificaciones mecánicas

Los túneles de lavado sirven para limpiar... tu fama de cochino.

o de carrocería que afecten al rendimiento del motor o el agarre del vehículo.

ENSALADA DE CIRCUITOS

Tres son los modos de juego: Career (Carrera), Free Ride (modo libre) y el multijugador, que permite incluso partidas a pantalla partida. En el primero se incluyen alrededor de 120 carreras muy variadas. El juego habla de misiones, ya que hay casos en los que el objetivo consiste en llegar a



Los desarrolladores han trabajado a fondo en los escenarios.

WORLD RACING 2



Synetic ha trabajado a

fondo en este título para

ofrecer una experiencia más

completa que en el original

la meta sin daños en el vehículo. En otras, debes ganar a tus adversarios o llevar a cabo carreras campo a través pasando por los controles pertinentes y luchando contra el reloj. También están las denominadas K.O.

Race. En ellas, a cada vuelta se manda al garete al último en cruzar la línea de meta. Además, no todas las carreras transcurren en carreteras cerradas, sino

que en ocasiones encuentras domingueros que te complican la vida. Todo esto hace más atractivo el título. Ya no es sólo ganar o quedar entre los tres primeros.

Superar las pruebas te permite añadir nuevas carreras a las ya desbloqueadas. Además, tu habilidad al volante se recompensa con la moneda de cambio de este juego: los Speedbucks. Acciones como derrapar en las curvas o adelantar a los rivales te otorgan puntos, mientras que otras

como causar daños en tu vehículo o en el de tus rivales te penalizan. Con los que obtienes, puedes comprar accesorios para personalizar tu vehículo y adquirir coches y circuitos en el modo Free Ride. Incluso

> es posible alquilarlos para probarlos antes de su compra. En estos paseos libres, puedes aprovechar para localizar atajos o el mejor trazado de cada circuito. Un ma-

pa te permite ver el trazado y la posición del resto de vehículos, tanto los participantes como los ajenos a la competición.

Todos los públicos

Los vehículos se han modelado con todo lujo de detalles. Además, se ha añadido un sistema de daños muy completo. Adiós a los retrovisores, a la chapa e incluso a partes de la carrocería. Di hola a las abolladuras. Menos mal que durante las

Utiliza las distintes pruebas de Emodo Fre Ride para familiarizante con los circuitos

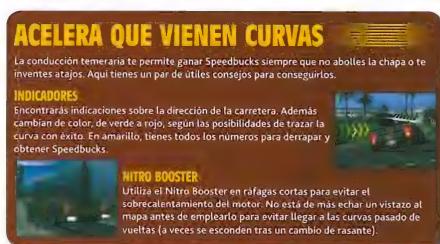
antais K:0. Races el último en cada vu 🗀 😉

queda eliminado

carreras encuentras iconos que te permiten reparar el coche, repostar o recargar el óxido nitroso para lograr un extra de velocidad punta.

También se ha trabajado notablemente la física de los vehículos. Cada uno tiene alrededor de 200 parámetros que definen su comportamiento. Ésta es la causa de que incluso los distintos modelos de VW Golf que aparecen en el título se conduzcan de diferente forma.

Synetic ha trabajado a fondo en este título para ofrecer una experiencia más completa que en el original. El sistema de misiones con distintos objetivos hace que el juego resulte variado. Además, es flexible a la hora de permitir el acceso a los numerosos vehículos y circuitos en el modo libre. Si a esto le añades la posibilidad de habilitar ayudas que regulen el nível de simulación y unos buenos gráficos, lo tienes claro: un título recomendable tanto para jugadores expertos como para los que prefieren una conducción más arcade.







BET ON SOLDIER

El **género** de acción está **superpoblado**. En un ámbito tan competitivo sólo **sobreviven los más fuertes**, así que los desarrolladores deben ingeniárselas para ofrecer algo más que plomo a espuertas. ¿Qué tal **hacer de la guerra un espectáculo**?

POR S. SÁNCHEZ

unque Bet on Soldier no es el primer juego que plantea la lucha por la supervivencia como espectáculo televisivo (The Gladiators, The Devil Inside...), lo cierto es que logra atraparte. Para empezar se sirve de toda una historia narrada mediante vídeos que te colocan justo donde quieren: en su órbita gravitatoria. En estas secuencias te presentan al soldado Nolan Daneworth y su mundo. El sufrido Nolan se ubica en otro de esos futuros alternativos en los que la guerra es el pan de cada día, pero también el principal entretenimiento de masas.

El programa de televisión que absorbe audiencias no es la tontería ésa de los niños cantores, nada que ver. Se titula

Datos técnicos Acción DESARROLLADOR Kylotonn EDITOR Nobilis Ibérica PRECIO: 39,99 € PEGI: +16 Voces 💥 IDIOMA Textos de pantalla REQUISITOS Minimo **Procesador** PIV 2 GHZ PIV 3 GHZ Memoria RAM 512 MB 1 GB 256 MB Tarjeta gráfica MULTIJUGADOR internet 32 Un mismo PC LAN 32 WEB www.betonsoldier.com



Si te quedas sin munición, manda a tus mercenarios. Para eso cobran.

Bet on Soldier y aprovecha los conflictos bélicos para que los espectadores hagan sus apuestas. Las grandes masas de televidentes lobotomizados deciden quiénes son los mejores soldados, los gladiadores del futuro.

TODO POR LA AUDIENCIA

Este argumento que rivaliza en originalidad con el telediario mejora ligeramente a medida que avanzas en el juego. De hecho, el cóctel de conflicto bélico y espectáculo televisivo que ofrece el juego funciona bien. Aunque encarnas a un soldado especial, en principio debes cumplir las misiones que se te asignan como en cualquier otro juego de acción en primera persona. La sorpresa viene de repente y sin avisar. Las cámaras te rodean y te encuentras en un plató televisivo frente al súper enemigo que has retado al comienzo. Tienes un minuto para acabar con él. Luego, la vida sigue igual.

Por si te saltaste el resumen con las directrices de la misión del principio, dispones de un mini radar que en todo momento



Un indicador te avisa: estás apuntando a uno de los tuyos.



Para disfrutar de este nivel de detalle tu ordenador va a sudar píxeles.

BET ON SOLDIER



Long the property come control of the medication



cosimila i son of cossession and active in the desired at the

UN APERITIVO

Para ir abriendo boca han creado un minijuego basado en Bet on Soldier. Puedes encontrarlo en www.minibetonsoldier. com. La verdad es que para jugarse a través de Internet no está nada mal. Igual que en Bet on Soldier, debes acumular ganancias acabando con los enemigos que van apareciendo y puedes utilizar varias armás para ello. También como en el juego, dispones de una armadura que te indica el nivel de daños que sufres.



te indica la dirección que debes seguir. En realidad, el funcionamiento del juego tiene menos misterios que una partida de dominó: tu objetivo es dirigirte de un punto a otro tratando de salvar el pellejo. No te esperes movimientos especiales ni piruetas, sólo cuentas con los movimientos básicos. Para facilitarte las cosas, dis-

pones de una armadura que puedes reparar en las estaciones que hay repartidas en los campos de batalla, previo pago de unos cuantos dólares.

En Bet on Soldier, como en cualquier espectáculo mediático, manda el dinero. Empiezas compitiendo en ligas menores y con muy pocos dólares que invertir en armamento. Según vas liquidando enemigos, tu cuenta bancaria aumenta. Si además demuestras

algo de estilo con lindezas como disparar



Controla la respiración, apunta bien al combustible y hazlo volar por los aires.



el sadismo tient premio, Reviertal e a zabeza y ganació mis part

a las cabezas de tus enemigos, mayores son tus beneficios. Pero donde realmente haces negocio es en las apuestas. Antes de cada misión te dejan elegir cuál o cuáles serán tus oponentes especiales. La valía de los villanos la determinan el número de estrellas y, cómo no, el precio de su cabeza.

LA FIESTA CONTINÚA

A medida que avanzas, se te abren nuevas ligas. Eso significa básicamente más dinero, pero también uno de los puntos fuertes del juego: el acceso a nuevos campos de batalla y la variedad de escenarios. Vas a combatir en lugares de lo más variopintos, aunque la diversidad no se ha contagiado a los enemigos. En cuanto a la inteligencia artificial de estos

rufianes, no creemos que vayan a presentarse a catedráticos de ninguna universidad. Se limitan a avanzar en formaciones, aunque parecen haber pasado algún

que otro curso por correspondencia sobre el arte de cubrirse.

Los enemigos especiales tampoco suponen un gran problema, pero ofrecen algo más de variedad. Son todo un homenaje a los malos de las recreativas antiguas, con un punto débil que debes explotar. Siempre que lo necesites, tienes la posibilidad de recurrir a dos mercenarios para que te acompañen. Puedes darles órdenes básicas, aunque por poco tiempo, porque acaban siendo carne de cañón con mucha facilidad.

Bet on Soldier apuesta también por el modo multijugador, poniendo en liza hasta 32 jugadores en varias modalidades. Sin embargo, hay un problema punzante: el juego demanda unos requisitos técnicos que no se corresponden con la calidad exhibida. Si en el modo de un solo jugador ya es necesario soltar lastre para jugar con dignidad (o actualizar el equipo), en el modo multijugador puede llegar a convertirse en un obstáculo muy difícil de superar.



El cóctel de conflicto bélico y espectáculo televisivo que ofrece el juego funciona bien



FINAL CONQUEST

La conquista del imperio de las sombras

La paloma de la paz ya hace tiempo que no surca el cielo de los videojuegos. Cuando no son guerras históricas, son conflictos inventados. En *Final Conquest* el berenjenal pertenece al segundo grupo, al de los fantásticos. Por eso es tan divertido. Y tan previsible.



POR X. PITA

l argumento ya te deja intuir por dónde van los tiros. Un mundo de corte fantástico, Equiada, que se ve amenazado por las fuerzas oscuras de turno, el Imperio de las Sombras, después de que los humanos y su maldita ambición hayan roto el Sello de la armonía. Tras eso, el cataclismo: poderes que el personal creía dormidos para siempre vuelven a resurgir. Y tú en mitad del estofado, como miembro de las fuerzas libres, plantando cara a las hordas de malos malísimos.

SIN SORPRESA

Ya lo ves, aquí no hay sitio para la sorpresa. Unos clásicos del género, los miembros de Haemimont (padres de cosas imprescindibles como *Tzar*) se han sacado de la manga otro perfecto ejemplo de estrategia en tiempo real tradicionalista. Con recursos a explotar, tres razas diferentes con las que pasárselo pipa y un buen puñado de misiones.

Humanos, Silvanos y Umbríos se reparten tortas y protagonismo a lo largo de las 30 misiones que conforman el modo campaña. Y para que el invento no aburra, sus desarrolladores decidieron hacer las facciones diferentes entre sí. Vamos, que cada una de ellas posee sus ventajas y desventajas. Dicho de otro modo, que los humanos tienen la habilidad de reparar edificios y movilizar a los mejores arqueros y caballería del juego; los Umbríos pueden regenerar su salud gradualmente o asombrarte con su magia, y los Silvanos cuentan con la naturaleza como su más poderosa aliada.

Independientemente de las unidades estándar, las tres razas poseen sus respectivos campeones. Es decir, guerreros, magos o asesinos que poco a poco van desarrollando habilidades o conjuros. Y lo hacen gracias a la gloria.



Los campeones son piezas clave en cualquier batalla.



Gráficamente, Final Conquest va justito: ni grandes alardes ni escenarios vergonzantes.

FINAL CONQUEST



En Final Conquest manejas a tres razas diferentes, cada una con sus propias unidade



La gloria y las colonias son dos ideas novedosas que brillan con luz propia.



A pesar de no ser innovador, Final Conquest cuenta con una buena jugabilidad.

Es precisamente eso, la gloria, lo que brilla con luz propia en Final Conquest. Para entendernos: cuanta más gloria consiga un campeón, más poderoso se convierte. ¿Y cómo hacerlo? Fácil: atacando y defendiendo colonias.

De hecho, los dos detalles que más nos han gustado del juego están intimamente ligados. Uno, la gloria, y el otro, las colonias. Porque también se dan un garbeo por los verdes prados de Equiada cinco razas menos poderosas. A saber, los Elfos, Trolls, Dragones, Bárbaros y Sombras. Personajes muy lejos de poder presumir de idéntica organización social y poder que Silvanos y compañía, pero que sí cuentan con sus planes y deseos.

tas colonias te brinda beneficios inmediatos. Por un lado, reclutas nuevos miembros para tu ejército y por otro se convierten en una

jugosa fuente de gloria con la que aumentar tu límite de población y campeones.

Lo de la gloria y las colonias nos ha gustado por partida doble. Se elimina de golpe y plumazo la figura del clásico rival que se asienta en su base a construir un ejército y pasa completamente de explorar el mapa. Además, dota a cada una de las misiones de una progresión más real, diferente y variada.

REGRESO AL ORIGEN

gracias a la buena labor de

una inteligencia artificial

dura de pelar

Independientemente de ese par de detalles, lo que decíamos al principio: no busques una forma de juego radicalmente diferente en Final Conquest. Aquí hay que hacer lo de siempre: conseguir oro y gemas y expandir los límites de tu asentamiento.

A pesar de que las batallas son desafiantes gracias a la buena labor de una inteligencia

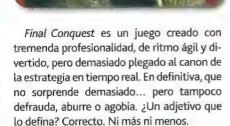
artificial dura de pelar, Capturar una de es- Las batallas son desafiantes echamos de menos un límite de población más alto que permita batallas en las que un número mayor de unidades se tiren los trastos a la cabeza.

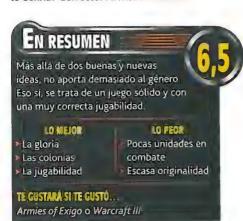
Buena jugabilidad, apartado gráfico justito y efectos de sonido que no van más allá del gruñido o el chocar de espadas conforman el resto del paquete.



inal Conquest no puede ocultar el poderoso influjo de Warcraft III.

Cuando todavia está caliente el lanzamiento de Final Conquest (por cierto, en el extranjero el juego ha sido lanzado con un título diferente, concretamente Rising Kingdoms), ya se ha hecho público que los miembros de Haemimont tienen nuevo proyecto entre manos. Así lo anunciaba lvko Stanilov, programador y diseñador jefe de Final Conquest, en la revista online búlgara Rivalry BG: "Nuestro próximo paso es hacer una versión en 3D de Celtic Kings. Actualmente estamos trabajando en el diseño y estoy muy contento con los resultados. Tiene un aspecto fantástico" Por si no lo sabias, Celtic Kings es el título con el que se publicó Imperivm en otros países.











BATTLE OF BRITAIN

Wings of Victory

Vuelve la Batalla de Inglaterra en todo su esplendor. Esta secuela aporta muchas mejoras respecto a su predecesor, aunque ha dejado de hacer algunos deberes. Elige bando: un Spitfire con el *God Save the Queen* de fondo o un Bf-109 con la bendición de Hitler.



Buen tiro. Ahí va uno que va a estrellarse sobre el puerto de Dover.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

DATOS TÉCNICOS GÉNERO Simulación DESARROLLADOR **G2 Games** EDITOR Friendware PRECIO: 39,95 € PEGI: +7 IDIOMA - Textos de pantalla 📜 Voces 💥 REQUISITOS Recomendado **Procesador** PIII 600 MHz PIV 1 GHZ **Memoria RAM** 128 MB 256 MB Tarjeta gráfica 64 MB Un mismo PC LAN 💌 Internet 💌 WEB www.battleofbritain2.com

ace cinco años Rowan publicaba la primera parte de este título. Adolecía de muchos fallos y recibió duras críticas, pero hubo quienes le cogieron cariño y se pusieron manos a la obra para limar aristas. La quiebra de Rowan no impidió que el Battle of Britain Development Group (BDG) siguiera toqueteando el simulador. Entre otras mejoras, se remodelaron las texturas, se añadió la muy útil posibilidad de personalizar varios niveles de campos visuales y se reajustaron varias opciones de realismo.

El trabajo realizado acabó llamando la atención de G2 Games, de forma que los esfuerzos del BDG fueron el punto de partida de Wings of Victory. Pero aún quedaba trabajo por hacer: cabinas, texturas, luces y modelos de vuelo tenían que ser puestos al día. Tras un intenso trabajo, el resultado es esta segunda entrega, una versión muy remozada y en ocasiones casi irreconocible de la primera.

LA GRANDÍSIMA GUERRA

En el bando inglés, se pueden pilotar dos variantes de Spitfire y dos de Hurricane y, en el alemán, el Bf-109, el Bf-110 Zerstörer y el Ju-87 Stuka, aunque también puedes meterte en los bombarderos He-111, Ju-88 y Do-17 como artillero. Con decenas de opciones de configuración, puedes volar con ellos de la forma que más se adecue a tu nivel de pilotaje, ya sea con las más avanzadas opciones de realismo o bien con un vuelo simplificado y sencillo.

BATTLE OF BRITAIN II



remozada y en ocasiones

casi irreconocible del

primer Battle of Britain





may tancos combarderos que quizá no sepas a cuil disparar

CABINAS 3D DE LUJO

Si algo tiene Battle of Britain II que lo distingue de sus competidores, es la calidad de las cabinas y la efectiva forma de interactuar con ellas. Se han reproducido con gran fidelidad instrumentos, formas en 3D y colores. Además, al pulsar el botón derecho del ratón, accedes a un cursor con el que accionar todos los botones y palancas. En el manual en PDF vienen explicaciones sobre qué es cada instrumento o botón. A poco que hayas pilotado un Spitfire o un Bf-109 en otros simuladores de calidad, reconocerás sus cabinas y notarás la mejoría en el detalle.



La recreación del cielo es fantástica y todo lo que ves abajo se parece mucho al terreno

sobre el que se desaataques aéreos de los alemanes para tomar Inglaterra. El sonido, que ya era bueno en la primera entrega, se ha potenciado aún

más con la introducción de grabaciones de aparatos reales, aunque no siempre están perfectamente integrados. Por su parte, los modelos de vuelo se han ajustado más a la realidad, pero no terminan de ser del todo precisos, sobre todo en cuanto a las velocidades correctas y a la hora de realizar barrenas o maniobras extremas. Lo que sí queda pendiente de mejora son los modelos de daños. Algunos poltergeist hemos notado, como, por ejemplo, cazas tocados de muerte e incendiados que dejan de arder y siguen volando con normalidad.

En cuanto a los modos de juego, el de Acción instantánea facilita la toma de contacto con este simulador, ya que incluye desde el entrenamiento en despegue y

aterrizaje a un puñarrollaron los masivos Se trata de una versión muy do de misiones históricas con una ambientación muy bien cuidada (en acción encuentras exactamente las unidades y los pilotos que estu-

vieron allí). También en este modo puedes entrenarte en combates sencillos de uno contra uno y realizar bombardeos en picado con el Stuka o audaces ataques a baja altura con el Bf-110.

MEJORANDO LO PRESENTE

Por descontado, la estrella es la completísima campaña, que es dinámica y por fin funciona bien del todo. Como máximo responsable de tus fuerzas, puedes controlar multitud de detalles, desde los traslados de escuadrones hasta el estado de las reparaciones después del combate. De ti depende perderte en las decenas de opciones que te plantea la campaña o centrarte sólo en la parte estratégica.

Si escoges la campaña de los ingleses, recibes información de los radares y de los avistamientos de cazas enemigos acerca de la altura, localización y dirección del enemigo, debiendo asignar unidades para que intercepten a los atacantes. Si optas por el bando alemán, debes elegir de forma estratégica los objetivos a atacar y la cantidad de escuadrillas que se asignan a los blancos. Al no disponer de radar, sólo tienes la información de los aviones enemigos que te facilitan tus pilotos desde el aire.

En cualquier momento puedes saltar a la cabina de uno de tus aviones para cumplir la misión personalmente. Como piloto, verás lo que es volar un combate masivo. Lástima que tanta mejora no se vea coronada por un buen apartado multijugador. De todas formas, este simulador rescatado del pasado y puesto al día bien merece una segunda oportunidad.





PC FUTB 0 2006

Tras una temporada en el infierno de Segunda, vuelve *PC Fútbol*. Con ánimos renovados, pretende remontar posiciones y ocupar unos puestos que nunca debió abandonar. Parece que sí, que lograrán mantenerse en Primera, pero la Champions queda lejos.

DATOS TÉCNICOS GENERO **Deportes** DESARROLLADOR **Gaelco Multimedia** EDITOR Planeta DeAgostini PRECIO: 19,95 € PEGI: +3 IDIOMA Textos de pantalla Voces | REQUISITOS **Procesador** PHI 1 GHZ PIV Z GHZ Memoria RAM 128 MB 512 MB Tarjeta gráfica Un mismo PC LAN 🔻 internet 32 WEB www.pcfutbol2008.com

n 2001, aparte de caer las torres gemelas, se derrumbó otro pilar de la sociedad occidental (nos gusta exagerar): Dinamic Multimedia, la compañía española con más proyección internacional. La madre de *Army Moves* cerró sus puertas. Así, sin miramientos. En su largo testamento se incluía la licencia de *PC Fútbol*, que había arremolinado frente al ordenador a padres e hijos durante años y años.

POR X. ROBLES

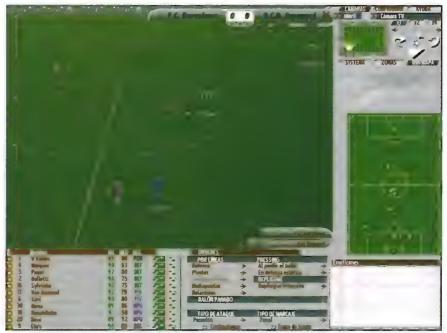
Evidentemente, este plato era apetitoso para cualquiera. Fue finalmente Gaelco Multimedia quien retomó el camino y desarrolló *PC Fútbol 2005*. Hablando en plata, les salió una patata en cuanto a calidad, pero vendieron lo que no está escrito: más de 150.000 copias. Teniendo en cuenta que los demás mánagers que hay en el mercado no venden ni una décima parte, podríamos calificarlo de milagro.

¿Y AHORA QUÉ?

Esta es la pregunta clave. ¿Han sido capaces de sobreponerse a las malas críticas y sacar adelante un juego mínimamente decente? La respuesta es sí. PC Fútbol 2006 se deja jugar y es, además, bastante divertido. La base de datos ha sido absolutamente mejorada, tanto es así que hasta se incluyen todos los jugadores de la tercera división española fielmente recreados. Controlarlos en el mítico modo ProManager (aunque sea únicamente por lo que evoca) hace saltar las lagrimillas. Los megacracks, por la parte que les toca, disponen de fotografías y atributos realistas. Ah, y Eto'o ha decidido seguir los pasos de Michael Jackson, pero al revés: si en la anterior entrega era blanco, ahora por fin ha recuperado el color.



Los detalles de los jugadores han sido sorprendentemente cuidados.



El visionado 3D te hace retroceder en el tiempo. Es igualito que el de PCF2001.

PC FÚTBOL 2006





RESENTACIÓN DE

El estadio Vicente Calderón fue el lugar elegido para presentar en sociedad la nueva entrega de PC Fútbol. En la ceremonia, varios padrinos de lujo, entre ellos Michael Robinson. El famoso comentarista deportivo, que ha prestado su imagen a las últimas ediciones de este

mánager, explicó con su habitual desparpajo algunas anécdotas relacionadas con PC Fútbol. Por ejemplo, que utilizaban su base de datos en el programa El día después como "chuleta"

de estadisticas,

efemérides, etc De todos modos, los cambios más importantes los encontramos en la renovadísima interfaz. Gráficamente es más fea que un bostezo de Reiziger, no nos engañemos, pero cumple su cometido (sin más) en cuanto a funcionalidad. Ya no es necesario pasar por un barullo de menús para consultar la esta-

dística que necesitas. Se ha creado un sistema de enlaces que organiza la información de manera coherente: en la parte de arriba tienes tres apartados, que son

"finanzas", "entrenador" y "seguimiento". A partir de ahí, manda la intuición.

Conviene aclarar que a pesar de que este sistema es infinitamente mejor que el de PCF2005, tampoco es nada del otro jueves. Por ejemplo, fichar a un jugador es de lo más engorroso. Tienes que subir la oferta En esta pantalla debes contratar a tu staff. No escatimes

El Sistema de lichajes es de la perceito de la "parte manager"

manualmente desde los 1.000 euros hasta donde quieras. Si decides pagar 25 millones, tardarás un buen rato. Una vez has realizado tu oferta, el secretario técnico va informándote del progreso de las negociaciones.

Los otros ayudantes (segundo entrenador, ojeador, etc.), comandados con mano de acero por Michael Robinson, aportan también su granito de arena apuntando las novedades que se suceden en sus respectivas áreas. Lo que ocurre es que su granito de arena es eso, un grano en el desierto. No esperes nada espectacular.

PARTIDO DESASTROSO

Si la parte mánager del

título sale más o menos bien

parada, el visionado 2D/3D

naufraga estrepitosamente

Si la parte mánager del título sale más o menos bien parada, el visionado 2D/3D naufraga estrepitosamente. El motor gráfico, que antes se llamaba LiMa y aho-

ra V-Lima, nada tiene de exótico ni de jugoso. Más bien te devuelve al pleistoceno del software lúdico. Si comparas los gráficos de PCF2001 y

PCF2006, verás que son casi idénticos.

Si vamos un poquito más allá y nos fijamos en el comportamiento de los deportistas, la desesperación llega a extremos insospechados. Parecen vacas pastando. Por más órdenes que les des, ellos se empeñan en correr en línea recta hasta que salen fuera del campo o, simplemente, se dedican a vagabundear por el césped. Las animaciones tampoco acompañan a este cómico comportamiento: son lentas y deslucidas. Lo único salvable son los comentarios de Miguelito Robinson y Sergi Mas, que sorprenden por su gracia y coherencia.

Si decides "pasar" del visionado 3D, se ha incluido una representación en 2D inspirada en las chapitas de Football Manager. No es tan desastroso como el visionado 3D, pero tampoco se salva de la quema. La inteligencia artificial es, sin duda, un asunto pendiente para la próxima edición.

En resumen, PC Fútbol 2006 se deja jugar și lo haces en "Modo Resultado" y supera en todos los sentidos al título del año pasado. Aún así, no está en condiciones de competir contra los demás mánagers.





HARRY POTTE

y el Cáliz de Fuego

Harry ya se ha hecho mayor, y no está para andar dando vueltas por Hogwarts resolviendo misterios como un miembro de Los Cinco cualquiera. Esta vez le toca arremangarse y abrirse camino a hechizo limpio, luchando por su propia supervivencia.

PORT.L. ALARCÓN

l tono general de Harry Potter y el Prisionero de Azkaban (novela y film), a pesar de ser más adulto que sus antecesores, aún permitía explotar en su versión videojueguil el planteamiento de aventura a lo Zelda que ya estaba presente en Harry Potter y la Cámara Secreta. Sin

Datos técnicos Acción DESARROLLADOR **Electronic Arts EDITOR Electronic Arts** PRECIO: 49,95 € PEGI: +7 IDIOMA Textos de pantalla **Voces** REQUISITOS Recomendado Procesador PIV 2,4 GHZ PIII 1.2 GHz Memoria RAM 256 MB 512 MB Tarjeta gráfica 64 MB MULTIJUGADOR Internet 🕱 Un mismo PC 3 LAN 🔯 WEB www.dominalamagia.com

embargo, el salto a la madurez del personaje en la actual entrega ha obligado a Electronic Arts a replantearse el sistema de juego de la saga. La solución: adaptar la mecánica de lucha itinerante de juegos como El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey, añadirle unas gotas de exploración lineal y algunos minijuegos que rompan la monotonía. Y todo manteniendo la calificación de edad en un nivel que les permita arrasar estas Navidades. O sea, jugada a priori excelente.

ADIÓS AVENTURAS

La despedida del componente aventurero hará frotarse las manos a los fans del arcade, pero acaparará también decepciones del otro bando. Sin duda, supone la desaparición de la libertad de exploración de sus antecesores, amén de la abundancia de misiones secundarias y minijuegos adicionales, en pos de una jugabilidad mucho más simple y directa.

Se trata, simplemente, de escoger a uno de los tres protagonistas y recorrer el camino que va del punto A al punto B, entreteniéndose lo justo para eliminar a los enemigos y resolver los pocos puzzles que te cortan el paso con la ayuda de tus



Si éste es el Lago Negro, ¿dónde narices está el Lago Blanco?

compañeros. De hecho, como ya ocurría en *El Prisionero de Azkaban*, ni siquiera tienes que escoger los hechizos a utilizar, sino que éstos se activan de forma automática dependiendo de la situación. Sencillo y apropiado si no fuera por la ¿inteligencia? de los personajes secundarios, que acaban resultando más una carga que una ayuda.

Pero como no todo va a ser eliminar criaturas mágicas a trote y moche, los desarrolladores han aprovechado el Torneo de los Tres Magos que centra tanto la novela original como la película para crear



Los calderos explosivos sirven para derribar muros y destrozar objetos.



¿Quién necesita Plantavit si puedes utilizar el hechizo Herbivicus?

HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO



tres minijuegos contrarreloj. Un toque de variedad que le va bien al conjunto, sobre todo teniendo en cuenta que el juego sólo cuenta con doce niveles, de los cuales dos pueden recorrerse solamente una vez.

Conscientes de que eso no da para muchas horas de juego, los chicos de EA te obligan a reexplorarlos varias veces en busca de los "escudos trimago" necesarios para ir desbloqueando nuevas fases. De todas formas, los limitados terrenos donde debes buscar facilitan la tarea y te permiten enfrentarte a Lord

Voldemort tras un par de tardes intensas de juego. Siempre puedes, eso sí, dedicarte al coleccionismo, que pasa por acaparar todos los cromos que se desbloquean a medida

que juegas. Lástima que no sirvan de mucho una vez superada la última fase.

CALY ARENA

El nivel gráfico del título, aparte de alguna ralentización ocasional y mínimos problemas

de popping en los fondos, es bastante correcto, destacando los modelados de los protagonistas (por primera vez tienen el aspecto de los actores de las películas) y, sobre todo, los espectaculares efectos de luz de los hechizos. Eso sí, se echa de menos la necesaria posibilidad de alterar la configuración gráfica. La sensación es de estar jugando una versión para consola en lugar de PC, algo que también es aplicable a los esquemáticos menús, que no dejan escoger más que la opción de autoguardado y de subtítulos.

Harry Potter y el Cáliz de Fuego es el título perfecto para los que busquen un entretenimiento de la vieja escuela, sencillo, directo y bien

hecho. Eso sí, se disfruta más en compañía de amiguetes. Hay que sacarle partido al modo multijugador. Los que echen de menos vivir el día a día de Hogwarts siempre pueden volver a los capítulos anteriores de la saga.



La huida del dragón colacuerno húngaro es uno de los momentos más trepidantes.



La historia de siempre: un amigo en peligro, y Harry tiene que salvarle el trasero.



No es Pierluigi Collina dirigiendo una orquesta, sino el malvadisimo Voldemort.



Escoge las cartas adecuadas antes de cada fase y matar malos estará chupado.

TRES VARITAS

No te dejes engañar por el título. Si sabes jugar tus cartas (de coleccionista) y subes las habilidades de los protagonistas hasta lo más alto, podrás canear malos con cualquiera de los tres magos protagonistas.

La libertad de exploración de

sus antecesores ha deiado

paso a una jugabilidad más

simple v directa

HARRY PUTTER

Será porque es el héroe, pero las cartas que consigue son mucho más potentes que las de sus amigos. Es lo que se suele conocer como un valor seguro en el combate

HERMIONE GRANGE

Que su aspecto de joven damisela no te engañe: después de Harry, Hermione es la maga más poderosa del grupo. Sus hechizos son realmente demoledores.

TOWN THE CAN

Es al mundo de Harry
Potter lo mismo que Krilin
al de Dragon Ball: el que
siempre va por detrás de sus
compañeros.
Aun así, está
casí a la altura
de Hermione.







SHREK Superslam

En sus ratos libres **Shrek y sus compinches** se dedican a **organizar combates** para ganarse unos centavos. ¿Que no te lo acabas de creer? **No seas desconfiado** y ponte en primera fila, que el torneo está a punto de empezar. Y **de buen rollito... nada**.

POR A. SALAS

hrek SuperSlam es uno de esos títulos que quizá se deja ver más por territorio de consola que por nuestros PC. Hasta tal punto llega la desubicación, que se juega mejor con pad que con teclado. En principio, la idea prometía: sacar a Shrek de las plataformas e incluirlo en un juego de lucha con toda su panda. De las expectativas sólo ha quedado un juego del montón. Y sabe a poco.

Para empezar, los controles son bastante básicos. Tu personaje puede moverse y

Datos técnicos GÉNERO Acción DESARROLLADOR Lti Gray Matter Activision PRECIO: 29,95 € PEGI: +12 IDIOMA Textos de pantalia Voces | REQUISITOS Recomendado Procesador PIII 800 MHZ PIV 2,2 GHz Memoria RAM 128 MB 256 MB 64 MB Tarjeta gráfica 32 MB MULTIJUGADOR Internet 🔀 Un mismo PC 4 LAN X WEB www.shreksuperslam.com

saltar en todas direcciones, así como realizar dos tipos de ataque básicos (el corto y el poderoso) que pueden combinarse entre sí para formar combos. Tampoco podía faltar la opción de defensa para detener los golpes de tu contrincante. Aprender los controles es sencillo y el tutorial explica todas las combinaciones posibles para que no se te pase ni una. Es todo tan simplón que, si no le coges el truco en unas partidas, tampoco podrías resumir un capítulo de *Ana y los siete* en un folio. Mejor no hagas la prueba por si acaso.

EN LA LÍNEA

De vuelta al juego, un punto a favor es que aquí los personajes no luchan hasta que la barra de vida del contrario llega a cero. De hecho, ni siquiera hay barra de vida. Todos los combates funcionan por tiempo, ganando el luchador que más veces haya derribado al oponente y en menos ocasiones haya mordido el polvo en escaso minuto y medio.

Los gráficos están realmente bien y todos los personajes de las películas, que en el juego hacen un total de 20, aparecen fielmente representados. Sin embargo, olvídate de oír las voces originales. Rapapolvo también para las voces del comentarista, demasiado exageradas. Al menos,



En algunos niveles se pueden ver peleas de dos contra uno.

todo el conjunto viene amenizado por un sentido del humor que consigue arrancarte alguna sonrisa, aunque no esperes ver los mismos chistes que en la gran pantalla.

Shrek Superslam resulta por momentos divertido, pero, como juego de lucha, no es precisamente de los mejores que puedas encontrar. A no ser, claro, que seas un incondicional del ogro verde.



BIG MUTHA TRUCKERS 2

Truck Me Harder

La empresa familiar de transporte más descerebrada **vuelve a la carga**. Salva a la simpar Ma Jackson de una condena segura a base de untar al jurado y **sembrar el caos en la carretera**. No es el juego que usan en las autoescuelas, pero **da mucha más risa**.

o, no se repite el argumento respecto a la primera entrega. En esta ocasión no tienes que hacer méritos ante mamá para que te ceda la compañía de transportes. La matriarca se encuentra pendiente de juicio por evasión de impuestos y fraude en los tickets de aparcamiento entre otras lindezas. Así que tu misión es sobornar a los seis miembros del jurado del que depende su futuro para conseguir liberarla de una condena segura.

Existen dos modos de juego, historia y misiones. En el primero debes recorrer ciudades comprando y vendiendo una amplia variedad de mercancías. La idea es ir ganando pasta para tunear el camión y ahorrar para los sobornos. El transporte de bienes ilegales es el que reporta más beneficios, pero si te trinca la pasma, te quedas más pelado que una gamba en Nochebuena. También pueden aguarte la

Datos técnicos Carreras DESARROLLADOR Eutechnyx **EDITOR** Planeta DeAgostini PRECIO: 19,95 € PEGI: +16 IDIOMA Textos de pantalla Voces REQUISITOS **Procesador** PIII 1 GHZ PIV 2 GHZ Memoria RAM 256 MR 512 GR Tarjeta gráfica 32 MB 64 MB Un mismo PC LAN 💌 Internet 📉 WEB www.bigmuthatruckers2.com

fiesta los moteros ladrones o unos extraterrestres que abducen tu carga.

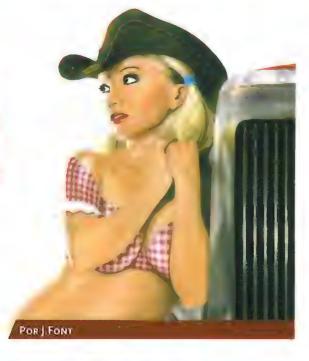
AL CACHONDEO

Para eliminar cualquier sospecha de seriedad, acumulas puntos si provocas accidentes, transportas vagabundos o revientas los radares policiales. Eso sí, sólo disfrutas de las bonificaciones si llegas a tu destino en un tiempo prefijado. Aquí es donde entran en juego las mejoras del camión y los atajos que seas capaz de encontrar. Una vez en la ciudad, los bares te permiten apostar los cuartos en distintos minijuegos, aceptar variados encargos y ganarte a los miembros del jurado.

Por su parte, en el modo misiones simplemente debes cumplir objetivos aislados. Algunas de estas fases prescinden de la necesidad de conducir un camión, algo que no modifica sustancialmente el atractivo del juego. Y es que *Big Mutha Truckers 2* tiene pocos alicientes. Con su planteamiento arcade y su diseño repetitivo, el juego no aspira más que arrancarte cuatro risas mientras siembras el caos y luchas contra el cronómetro. Así que gas a fondo y poco más.



Si te pasas, multa al canto. Como lleves mercancías ilegales... prepárate.





Pisa el acelerador y no repares en destrozos. Has de ser rápido y efectivo.





Puedes mejorar el camión en pos de la eficiencia o de la estética.



CRIME LIFE Gang Wars

Los **nostálgicos sin pretensiones** también tienen derechos. Si tu ídolo personal es Poli Díaz y la meta de tu vida **meter leches** como tranvías, **estás de enhorabuena**. Konami te brinda la oportunidad de **acabar con la gentuza** del barrio con sólo un botón.

primera vista *Crime Life* parece un *GTA*. Pero las apariencias engañan: la cruda realidad se revela pronto, y es que incluso un clon de la saga de Rockstar sería preferible a esta insípida propuesta.

Datos técnicos Acción DESARROLLADOR Konami EDITOR Konami PRECIO: 29,95 € PEGI: +18 IDIOMA Textos de pantalla Voces REQUISITOS Recomendado PIV 2 GHZ Procesador PIV 1.2 GHz Memoria RAM 256 MB 512 MB Tarjeta gráfica 128 MB MULTIJUGADOR Internet 💹 Un mismo PC LAN 💌 WE8 www.konami-crimelife.com

Un rápido resumen: encarnas a un negro oprimido por el sistema nacido en un barrio marginal norteamericano que, para abrirse camino en la vida, no tiene más remedio que recurrir a las manos (y no precisamente amasando pizzas). Y no tienes más. Como miembro de una banda y en sucesivas y aburridas misiones del tipo "ve al barrio de enfrente y dale una paliza a X, lleva este dinero al banco y dale una paliza a Y, saca a pasear al perro y dale una paliza a Z" vas avanzando en un juego en el que todo se reduce a repartir mantecados por el mundo. Si recuerdas los Double Dragon o Final Fight, ya te puedes hacer una idea de lo que te espera.

Originalidades aparte, La idea no está mal, siempre que el sistema de combate sea entretenido y variado, algo que en *Crime Life* no ocurre. Existen varios combos y golpes, es cierto, pero tan sólo tres botones, uno para acciones especiales y dos para cada tipo de puñetazo. Ni siquiera puedes dar patadas ni saltar, y a la hora de luchar todo se reduce a un

aburrido pero eficiente apretar todo el rato el mismo botón.



Por M. González

Las acciones especiales pueden ejecutarse cuando aparece un icono de calavera sobre tu enemigo, momento en el que puedes eliminar al pobre despojo humano a cámara lenta, bien rompiéndole el cuello o pateando su cara una y otra vez. La sangre parece purpurina, pero el crujido de los huesos a través del 5.1 y la ampliación del zoom automático bastan para poner los pelos de punta incluso a un curtido analista. Desde luego no es un juego apto para sobrinitos y diría que atraviesa la línea del mal gusto.

De gráficos, lo normal en los multiplataformas. Sólo hay que echar un vistazo a los requisitos para saber qué vas a encontrar: el enésimo juego de PS2 en tu ordenador.



No importa la hora del día, en el barrio siempre hay alguien que recibe.





Si te pirra el "wrestling", cómprate unas palomitas para jugar.

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!



~

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ____ (incluido).

España: 43.00 €. (El precio incluye gastos de envío)

Europa y otros países: 43.00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

| Nombre y apellidos | | |
|---|--|---|
| Dirección | Código postal | Población |
| Provincia | Teléfono | Edad |
| | | |
| FORMA DE PAGO | | |
| Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L. | | Domiciliación Bancaria (excepto extranjero) |
| □ Tarjeta VISA | | |
| Nº de tarjeta: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ | (nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro) | (nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro) |
| Nombre del titular | | Nombre del titular |
| Fecha de caducidad | | Ruego atrendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L. |
| | | |
| Firms del Titular | | Firma del Titular |

Remite el cupón adjunto por carta o fax a Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1º 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitira participar en sorteos, recibir suscripciones e informacion de las ultimás novedades de la editorial. Los datos NO se cederan a terceros. Usted podra acceder a sus datos, modificarios o cancelarlos, notificandolo por escrito a Editorial Aurum S.L. A efectos de la Ley Organica 15/1999 de Proteccion de Datos de Caracter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten seran incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum S.L. agia iniguin concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirise por escrito a Editorial Aurum S.L., calle Muntamer 462, 2º 1º, 08006, Barcelona.







BATTLEFIELD

Special Forces

Las **expansiones** son el pan de cada día **de los juegos de éxito** y *Battlefield 2* no podía ser una excepción. Probablemente *Special Forces* es **la primera de muchas**, en esta ocasión con especial atención a **las posibilidades de la infantería**.

POR M. GONZÁLEZ

o se necesita ser ningún Einstein para prever por dónde van los tiros de esta expansión. El título de la misma ya se encarga de ubicar a los despistados. Las fuerzas especiales hacen acopio de protagonismo en unos mapas (ocho en total) pensados para el combate urbano entre soldados, dejando los vehículos en un segundo

Datos técnicos GÉNERO DESARROLLADOR Digital Illusions **EDITOR Electronic Arts** PRECIO: 29,95 € PEGI: +16 IDIOMA Textos de pantalla Voces 💥 REQUISITOS **Procesador** PIV 1,7 GHz PIV 2,5 GHZ Memoria RAM 512 MB 1 GB Tarjeta gráfica 256 MB Un mismo PC LAN 64 Internet 64 NEB www.eagames.com/official/battlefield/specialforces/us término, aunque sin que llegar a desaparecer del todo.

Los US Navy SEAL y la US Army Delta Force, los británicos SAS, la Spetsnaz rusa, las MEC Special Forces y dos prototipos de guerrilleros malcarados son los nuevos bandos que se reparten el pastel y el recién estrenado equipo del título.

Aparte de las armas propias de cada bando, también se incluyen nuevos gadgets como las granadas de gas y las cegadoras, ideales para los encuentros cerrados, y las tirolinas, para subir por los edificios y practicar un poco de rappel en medio de la batalla. También destacan algunos vehículos, sobre todo ligeros, como las motos de agua por su exotismo y los quads, estos últimos útiles para lanzarse sobre el enemigo a toda pastilla y practicar el *Carmageddon* un rato.

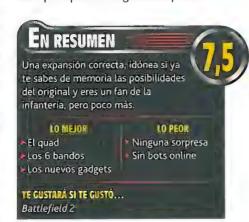
Otra de las novedades, y pesadilla de los francotiradores, es la aparición de la noche y la visión nocturna, dos elementos que logran convertir los mapas en un continuo juego del escondite en fósforo verde (el efecto visual provocará disparidad de opiniones).

Nuevos bandos, nuevas armas, nuevo equipo y nuevos mapas. Eso es lo que se espera y lo que te encuentras en la expansión. Los gráficos excelentes del original no decaen



Los profesionales se distinguen porque se agachan para disparar.

en Special Forces, al igual que la jugabilidad, el ritmo de juego ni el equilibrado diseño de los mapas. Los que esperaran algo más (un nuevo modo de juego, la posibilidad de añadir bots al multijugador u otras mejoras) tendrán que esperar a la siguiente expansión.



ROLLERCOASTER TYCOON 5

¡Salvaje!

Qué animalada. Ya ves, sacan una tercera parte del *Tycoon* más famoso de todos los *Tycoon* y le crecen los bichitos. Para todos los gustos y de todos los colores: cebras, tigres, leones e incluso dinosaurios. Lo dicho, una verdadera animalada.

POR X. PITA

aya ritmo que llevan. Hace muy poco, Atari nos traía la tercera parte de
uno de los *Tycoon* con más solera.
Meses después de su lanzamiento aparecía
en el mercado la primera expansión, ¡Empapados!, que te permitía convertir tu parque
de atracciones en uno de esos complejos de
ocio con cañones de agua, piscinas enormes
y planchazos. Ahora, con el pelo todavía mojado, *Rollercoaster* se nos muda al zoo. Y de
paso nos convierte el PC en un arca de Noé.

UNA ANIMALADA DISCRETA

Ésa es la premisa principal de ¡Salvaje!: convertir tu parque de atracciones en algo así como una mezcla de montañas rusas y zoo. El problema es que se queda en lo superficial. Se han añadido nuevas atracciones y la posibilidad de jugar con animales,



sí, y se conservan detalles y opciones que aparecieron en ¡Empapados! sin necesidad de tener dicha expansión instalada, pero en realidad ¡Salvaje! no introduce cambios sustanciales en la jugabilidad.

Si lo tuyo es flirtear con los animalitos, te recomendamos *Zoo Tycoon*. Porque aquí los bichos están para decorar. Y poco más. Ejemplos: nuestros hipopótamos jamás, y decimos jamás, se meten en el agua a chapotear. Se quedan ahí, parados, viendo pasar la vida... y sin bronceador.

A pesar de estas carencias, ¡Salvaje! da el pego por las mismas razones que convirtieron a Rollercoaster Tycoon 3 en un juego notable: uno se puede pasar horas construyendo y diseñando nuevos recorridos para las montañas rusas, colocando nuevas cositas aquí y allá, gestionando todo tipo de detalles, vaya. Además, por fin puedes construir túneles verticales, lo que dota a las atracciones de mayor espectacularidad.

Si algo tiene este añadido es que te permite dedicarle todo el tiempo que desees. Desde un Telediario a una peli de Garci.



Si te va eso de cuidar bestias, mejor te instalas un Zoo Tycoon.



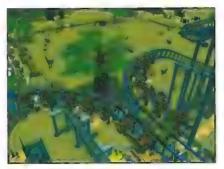
Los efectos visuales son calcados a los del juego original: colorín y buen rollito.



¡Salvaje!, como todos los juegos de esta franquicia, te permite jugar hasta hartarte.

Pero en realidad, viene a ser Rollercoaster Tycoon 3 con dos o tres novedades en el atrezzo. Y la verdad es que entendemos por expansión algo más que un cambio de colorines.





Los animales se relamen de gusto: ¿Qué tal si la atracción sufriera un accidente?







ZOO TYCOON 2 Endangered Species

Eran pocos y parió el koala. Y encima éstos **no son bichos cualquiera**. Son delicados, raros y te piden mimitos. ¿Serás capaz de preservar **las especies más amenazadas** de la Tierra? Ánimo, siempre puedes enviar tus **proezas a Greenpeace**.

a lo dice el título, especies en peligro.
Así pues, las nuevas estrellas de tu
zoo y las que supondrán un mayor
reclamo para los visitantes son este gran
grupo de animales nuevos que se encuentran
al borde de la extinción, pero (misterios de la
madre naturaleza) están listos para la adopción. Como ejemplos tenemos el dragón de
Komodo, el caribú, el bisonte americano o
el lince ibérico entre un total de 20 especies
amenazadas. Gracias al nuevo indicador que

se ha incorporado puedes ver el riesgo de extinción en el que se encuentran tanto los nuevos inquilinos como el resto de animalejos, bestias pardas y felpudos con patas.

AMPLIANDO HORIZONTES

Endangered Species no sólo te aporta nuevos y adorables bichitos. Entre los añadidos destacan dos elementos que agrandan las posibilidades del juego. El primero es la posibilidad de establecer rutas en jeep por tu parque. Además, puedes montar pasos elevados y teleféricos para que tus visitantes contemplen a los animales desde las alturas. Esto es especialmente útil en las zonas de conservación, donde puedes poner a los animales en peligro de extinción más delicados.

Como siempre, uno de tus principales objetivos es tener a los visitantes contentos.

Y para amenizar un poco más tu zoo, hay toda una serie de nuevas paraditas en las que hacer negocio, desde casetas donde pintan la cara a los niños hasta tiendas de postales.

POR A. SALAS

De todos modos, más allá de estos añadidos, la experiencia de juego cambia muy poco respecto al original. En el modo libre sigues teniéndolo todo a tu disposición, mientras que en el modo desafío debes empezar por las gangas y tener paciencia hasta que puedas permitirte las criaturas e instalaciones más caras. Sin novedad en el frente, vamos. Lo que en un primer momento resulta adictivo acaba por convertirse en repetitivo y monótono una vez que dominas la mecánica mejor que Ángel Cristo a sus leones.





¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?

















Envíanos este cupón junto a **4,95** € en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envialo a PC Life. Muntaner, 462 - 2º 1ª. 08006 Barcelona

| PC Life 1 • PC Life 2 • PC Life 3 • PC Life 4 • PC Life 5 • PC Life | 6 □ • PC Life 7 □ • PC Life 8 □ | |
|---|---------------------------------|--|
| Nombre y apellidos | | |
| Dirección | | |
| Población | | |
| C.P. Provincia | | |
| TelFecha de nacimiento | | |
| F-mail | | |

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales



700 AM

Las versiones civiles del 707 lucen aquí en todo su esplendor.

Datos técnicos GENERO Simulación DESARROLLADOR Captain Sim Proein PRECIO: 29,95 € PEGI: +3 IDIOMA Textos de pantalla 💥 Voces 💥 REQUISITOS Recomendado Minimo **Procesador** PIV 1.B GHZ PIV Z,5 GHZ Memoria RAM 512 MB 1 GB Tarjeta gráfica 128 MB MULTIJUGADOR Un mismo PC LAN X Internet 💹 WEB www.justflight.com

707 PROFESSIONAL

Deja a un lado esos aviones modernos y facilones, porque llega una expansión para *FS2004* que recrea **el mayor avión** de pasajeros **de los años 50 a los 70**. Más vale que te olvides de pantallas digitales.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

l 707 fue una apuesta muy arriesgada para Boeing. En los 50 a los motores a reacción les quedaba mucho por evolucionar, y así apareció este aparato como cuatrirreactor. Si fallaba un motor, no pasaba nada. Este añadido para Flight Simulator 2004 te permite pilotar este emblemático avión. En el lote, tanto variantes militares como civiles, con un buen número de libreas por ejemplar. Incluye los 707-300 ADV, 300B, 300 cargo y los famosísimos VC-137 (antiguo Air Force One) y E-3A AWACS. Incluso está el 707 de transporte VIP del gobierno español.

Puedes ver el interior de la cabina tanto en 2D como en 3D. Cada instrumento se ve con detalle, y lo mejor es que resulta funcional en la mayoría de los casos. Tanto es así que dispones de un nutrido grupo de iconos para el rápido acceso a cada panel. A la hora de pilotarlo, el peso del avión se hace notar, según la carga que elijas, claro. Tal es así que puedes verte obligado a soltar combustible si quieres aterrizar en condiciones. Un manual en inglés te ayuda a despejar tus dudas antes de volar.

TE GUSTARÀ 51 TE GUSTÓ...
727 Professional o DC9-30 Professional



Sí, se trata de un AWACS en plena maniobra de despegue de Torrejón.

FLIGHT ONE ATR 72-500

¿Harto de volar en FS2004 con aviones ligeros o pesados reactores? Llega el término medio. Bienvenido al ATR 72-500, transporte regional por antonomasia.



uede que no sea un aparato muy atractivo, pero pilotarlo no deja indiferente. Esta expansión para Flight Simulator 2004 te permite un nivel de interacción muy superior a lo habitual. Por poner un ejemplo, puedes ir a la cabina de pasajeros, sentarte junto a la ventanilla que quieras y hasta bajar el parasol. O si te mareas, con la vista F1 adicional puedes ir al lavabo, hacer tus cositas y tirar de la cadena. Las cabinas tanto de pilotaje como de pasajeros en 2D y 3D son fotorrealistas y el acabado externo del avión luce impecable.

Los sistemas se han recreado con gran precisión y el modelo de vuelo es razo-



Tomar tierra con el ATR es fácil y seguro a no ser que te falle un motor.

nablemente bueno. Todo ayuda a que te sientas a los mandos de un turbohélice, incluso el sonido, que es el del modelo real. Por defecto hay pocas libreas que escoger, pero con la aplicación Text-O-Matic incluida puedes importar algunas más, como la de Binter.

Una aplicación externa para configurar el peso, las vistas del avión y el tipo de cabina, junto con un manual impreso en el que se expone el uso del sistema de gestión de vuelo, ponen la guinda al pastel.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... Dash 8 Professional



La cabina es fotorrealista, tanto en dos como en tres dimensiones.

ant

Los helicópteros cobran relevancia en el poblado cielo de *Traffic* 2005.

Datos técnicos GÉNERO Simulación DESARROLLADOR Just Flight **EDITOR** Proein PRECIO: 29,95 € PEGI: +3 IDIOMA Textos de pantalla 💥 Voces REQUISITOS Procesador PIV 3,4 GHZ PIV 2 GHZ Memoria RAM 512 MB 1 GB Tarjeta gráfica 128 MB Un mismo PC LAN X Internet 🔯 WEB www.justflight.com

TRAFFIC 2005

Generoso reconstituyente para Flight Simulator 2004, ya que inunda el juego de tráfico aéreo. No te extrañe encontrar en el aeropuerto un denso ajetreo de aviones, helicópteros y cochecitos.

PORE. "TUCKIE" ARTIGAS

i ya conocías *Traffic 2004*, te preguntarás qué puede aportar esta nueva expansión. De hecho no todo es novedoso, pero las añadiduras justifican su existencia. *Traffic 2005* incorpora gran cantidad de aviones pilotados por la inteligencia artificial, 1.200 si combinamos los nuevos modelos 3D con las libreas incluidas. Todos



Meterte en una torre de control y observar el tráfico no tiene precio.

ejecutan un plan de vuelo, añadiendo mucha vida a *FS2004*.

Si quieres, incluso puedes pilotar cualquiera de estos aparatos y conducir un par de sorpresas: el coche Follow-Me y Spotty, un spotter equipado con todo para observar de cerca los aviones que van y vienen. Pero lo verdaderamente original es que puedes colarte en una torre de control y observar toda la acción con una perspectiva distinta, aunque sin llegar a controlar el tráfico.

Los helicópteros se incluyen por vez primera en esta expansión, de forma que también los verás circular por el aire. Para evitar aglomeraciones aéreas, dispones de la aplicación AI Smooth, con la que puedes optimizar los aterrizajes. Vamos, que este añadido viene repleto de detalles.

TE GUSTARÀ SI TE GUSTÓ... Traffic 2004

AIRBUS Destinos de vacaciones

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



En tus múltiples periplos **alrededor del mundo**, seguramente habrás volado en un Airbus. Ahora es el momento de **saltar al ruedo aéreo**. Tú llevas los mandos y, además, **te vas de vacaciones**.

n la enésima expansión para Flight Simulator 2004 centrada en los Airbus se pueden pilotar los A320, A321 y A330-200, tres modelos con los mismos sistemas de vuelo. Cambia el tamaño y eso se nota a la hora de pilotarlos. Los sistemas no son todo lo completos que podrían, pero destaca lo bien explicados que están en el manual en papel, poniendo un ejemplo de ruta muy fácil de seguir. Vamos, que si quieres iniciarte en el vuelo instrumental, puedes empezar por aquí. Decenas de colores para varias compañías aéreas completan las posibilidades en cuanto a aviones.



El aeropuerto de Faro, con todo detalle, visto desde tu A321.

Pero no acaba aquí la cosa. Puedes tomar como punto de partida y llegada lugares de lo más interesantes, ya que se incluyen los aeropuertos de Faro (Portugal), Monastir (Túnez) y Kos (Grecia). En todos ellos, los edificios, calles de rodadura y pistas son exactamente como los reales y tanto los vehículos y como el tráfico aéreo le dan mucha vida al entorno. Si, es otra expansión basada en los Airbus, pero no

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... A320 Pilot in Command

una cualquiera.



Los paneles de la cabina en 2D te ofrecen lo que necesitas para volar.



Desde que existe esta sección sabes que **en Navidad** puedes escribir **un saco de cartas**. A los Reyes Magos, a Papa Noel y sus secuaces, a mamá, a tu novia y al suegro incluso. Cartas para todos, porque los **precios** son como **para cantar villancicos**.

IMPERIVM: EDICIÓN COLECCIONISTA

DATOS TÉCNICOS CÉNERO: Estrategia DESARROLLADOR: Haemimont EDITOR: FX Interactive AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios PRECIO: 19,95 €

o dicen en la publicidad y es cierto: se trata de la saga de estrategia más vendida en España. Consta de tres capítulos (de momento) y aquí los tienes, reunidos en un estuche de lujo y a un precio irrisorio. Mientras la primera parte se centraba en la Guerra de las Galias, la





segunda nos pillaba mucho más cerca: Hispania. La tercera entrega, publicada hace sólo un año, te transportaba a las grandes batallas de Roma.

Si todavía no conoces *Imperivm*, decirte que es estrategia en tiempo real, donde los recursos tienen muy poca importancia. Sobre la acumulación y gestión de víveres, prima la planificación militar. La amplia variedad de misiones contempla asedios en inferioridad manifiesta o resistencias épicas como la de Numancia. Además, exploraciones de territorios ignotos y mucha acción en un trío de ases que mantienen un nivel de calidad por encima de la media. El complemento ideal a las aburridas clases de historia.

7 EN 1: PARIAH + COPS 2170 + HERETIC II + SIN + DARK REIGN + SHANGHAI...



PC LIFE

mbárcate en un recorrido por los géneros
más variopintos, desde la acción en primera y
tercera persona hasta
el rol pasando por la
estrategia en tiempo
real. Sin duda, entre
todos los títulos
del lote, brilla
con luz propia
la presencia de



Pariah. Este título reciente, sin llegar a la altura de Halo, compartía con la obra de Microsoft tantos elementos que despertó el interés de unos y el resentimiento de otros. Desde luego, merece la pena darle una oportunidad si viene acompañado de otros seis juegos, aunque sean algo antiguos: Sin, Heretic II, Cops 2170, Dark Reign, Wizards & Warriors y Shanghai. Un cóctel de lo más variado.

MVM 2006

DATOS TÉCNICOS

DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: FX Interactive
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 29,95 €

n la variedad está el gusto Si no lo tienes claro, echa un vistazo: carreras de coches, tenis, snowboard, estrategia naval, aventura gráfica, acción, rol, etc. Un más que jugoso lote en el que muchos de

los ocho juegos incluidos te sonarán, seguro: Pro Race Driver, Imperivm II, Virtua Tennis, Port Royale, MotoGP, Drácula 2, Sacred, Supreme Snowboarding, Delta Force 2 y Mars Invaders. Algunos de ellos son todo un lujo.



LINEAGE II: CHRONICLE 3

DATOS TÉCNICOS GÉNERO: ROI

DESARROLLADOR: NCsoft
EDITOR: Friendware
AND DE PUBLICACIÓN: 2004

PRECIO: 29,95 €

ineage II reaparece con todos sus añadidos hasta la fecha, incluyendo ■ Chronicle 3: Rise of Darkness. De esta pera abre sus puertas a las puevas ge-

manera abre sus puertas a las nuevas generaciones de jugadores, que tan pronto se las verán asediando castillos como gestionando fortunas, entre otras opciones.





4 EN 1: FLATOUT + FORD RACING 3 + SYBERIA: THE COLLECTOR'S EDITION...



os juegos de carreras y tres aventuras gráficas. Sí, no has leído mal: aunque diga 4 en 1, en realidad se trata de cinco juegos en un mismo lote, ya que *Syberia: The Collector's Edition*





incluye las dos notables entregas de esta saga. La primera dio mucho que hablar, pero es que su secuela tampoco decepcionó. Muy recomendable jugarlas en orden, porque la segunda completa a la primera.

El otro gran reclamo del pack es *FlatOut*, un título de espectaculares acrobacias y choques brutales bastante reciente. *Ford Racing* 3 y *Schizm II: Chameleon* no están mal como complemento, aunque su nivel es inferior al de los anteriores. El primero es la última entrega de una saga de carreras protagonizada por modelos Ford y el segundo es una aventura gráfica con toques futuristas.

STRONGHOLD 2: DELUXE

GÉNERO: Estrategia · PRECIO: 44,99 €
Estrategia en tiempo real de varios quilates.
No es que la rebaja sea considerable, pero en esta edición disfrutarás de algunas mejoras, como más mapas, adversarios y hasta de un nuevo modo de juego.

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING + ESCALATION

GÉNERO: Acción · PRECIO: 24,95 €
Una propuesta llena de riesgo y complejidad en el terreno de la acción bélica multijugador a la que las ventas no hicieron justicia. Ahora puedes conseguir el original y su expansión a un precio razonable.

FLIGHT SIMULATOR 2002

GÉNERO: Simulación · PRECIO: 9,95 €
Durante años la referencia en simulación
aérea. Lo mejor, la cantidad de material
disponible en Internet para sacarle todo el
jugo posible a este título. Pilotaje de altura
muy asequible.

TRAIN SIMULATOR

GÉNERO: Simulación · PRECIO: 9,95 €
Otra institución en el campo de la simulación. Esta vez te conviertes en el coleccionista de maquetas ferroviarias ideal: sin piezas de por medio. No necesitas más que un monitor para hacer tus sueños realidad.

PACK ÉXITOS NOVALOGIC 2

GÉNERO: Simulación PRECIO: 24,95 € Tres variados simuladores más. Comanche 4, donde manejas el conocido helicóptero, y F-22 Lighting 3, para el que te subes a un caza, son los más interesantes. El tercero es Armored Fist 3, centrado en los tanques.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

GÉNERO: Simulación · PRECIO: 9,95 €
Un simulador de combate aéreo ambientado en las campañas del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial. Hace cinco años impresionó por su recreación de los escenarios y los aviones.

ZOO TYCOON

GÉNERO: Estrategia · PRECIO: 9,95 €
Un juego de gestión de zoológicos interesante y rico en opciones, aunque con un apartado técnico discutible, sobre todo debido a su nivel gráfico y al funcionamiento de la cámara.

X2: LA AMENAZA

GÉNERO: Simulación · PRECIO: 9,95 €
Un simulador espacial que recrea un universo extremadamente detallado y de gráficos imponentes. De todas formas, su complejidad y lentitud pueden llegar a agobiar a más de un jugador.

M. González

Acción

Parientes próximos

ue el cine de acción y los videojuegos conviven en pecado es algo que no escapa a nadie. El progreso tecnológico mató al "scroll" y las 2D, alejando el ocio electrónico del mundo del cómic y dando luz a una perspectiva más próxima a la del séptimo arte.

La saga Metal Gear Solid, Max Payne e incluso GTA son un ejemplo de cómo se

adaptan las técnicas cinematográficas al universo del software. No se trata sólo de una cuestión escénica, los jugadores ya no se conforman con los esquemas repetitivos y anodinos de otras épocas y esperan que las compañías les entretengan con algo más que disparos. Están hambrientos de historias. Los juegos de acción desde la última década (y desde Half-Life) se deben en parte a su guión.

Sin embargo, la relación entre ambos mundos ha avanzado lo suficiente como para que asistamos a un cambio de papeles. Ya no sólo influye el mundo del celuloide en la forma de hacer videojuegos. Mientras que antes la película de turno provocaba una erupción en forma de videojuego, en los últimos años la tónica ha cambiado. Ahora también son las películas las que heredan

los argumentos e incluso la dinámica de los videojuegos, aunque en general con resultados criticables (que Uwe Boll se apiade de nosotros). Hasta el gran gurú George Lucas introdujo en El ataque de los clones una escena en la fábrica de robots que parece una sección de plataformas. Por no hablar de Michael Bay y su obra (Pearl Harbor, La Isla, etc.). Ganas dan de aferrarse a un joystick mientras asistimos a sus juegos, esto, películas.

EL APUNTE VUELVE EL CLÁSICO No se sabe mucho sobre él todavia, pero el mítico abuelo de la acción en primera persona, Wolfenstein, vuelve a la carga de la mano de id y Raven. Su destino serán los compatibles y la nueva consola de Microsoft. Como trasfondo, y para no variar, regresa el cóctel explosivo de nazis y morboso ocultismo. Veremos si la influencia de Raven logra que id se decida a innovar en sus licencias por una vez (aunque sólo sea un poquito)

Ahora las películas también heredan los argumentos e incluso la dinámica de los videojuegos

9 865149 9





Age of Empires III es perfecto porque todo en él encaja, es lógico, no puro artificio

ESTRATEGIA

Por mí, perfecto

o. No voy a ser Harold Bloom. No me importaría contar con la cuarta parte de su genio, claro, pero no me da para gran teórico de la literatura ni del videojuego. Así que lo tengo complicado a la hora de sacarme un canon de la manga. El señor Bloom compuso su mapa de la literatura, pero yo no me siento con fuerzas de hacer lo propio con el software lúdico.

Pero a pesar de mi reticencia, de tanto en tanto uno se encuentra con juegos que incluso con sus claroscuros te hacen sentir que estás ante algo que lo roza. Que lo toca. Que lo ha conseguido. O, qué demonios, que lo es. Perfecto, digo.

Age of Empires III me lo ha parecido. Se ralentiza en determinados momentos, hay combates excesivamente confusos, necesita más teclas de acceso rápido y, en partidas online, el lag (retardo) enseña los dientes. Lo admito. Pero AoEIII es

perfecto porque todo en él encaja. Pone en práctica lo que cientos de diseñadores han soñado sobre el papel. Y funciona. Funciona en su campaña para un solo jugador tanto desde un punto de vista meramente lúdico (divierte) como estratégico (puñados de posibilidades). Ídem para las partidas vía Internet.

AoEIII es lógico, no puro artificio. El mundo recreado también es juego, no sólo escenario. En una época de descubri-

mientos, hay que explorar y pactar con las tribus indígenas, mantener el contacto con la ciudad natal y no limitarse a construir la segunda Armada Invencible.

Dicen que, bah, que bueno, que no cambiará la industria del videojuego. Concedido. Pero apuesto a que los juegos del futuro se parecerán a él. En ese sentido tiene mucho de ganado, ya que forma parte de una saga que ha influido a toda una generación.

AVENTURAS

Estrechando lazos

os videojuegos vuelven a contar con colaboraciones de lujo. El afamado director Steven Spielberg desarrollará para Electronic Arts tres títulos que no estarán basados en filmes suyos. Tal y como asegura Neil Young, vicepresidente y responsable del estudio que EA tiene en Los Ángeles, "intentarán alcanzar por fin la promesa de que un videojuego no sólo se trata de interactividad, sino que también es una historia que puede hacer brotar emociones".

No es ésta la primera vez que el padre de *Tiburón* flirtea con el mundo del software lúdico. En 1995, en pleno apogeo del género de las aventuras gráficas, Spielberg colaboró decisivamente en el desarrollo de *The Dig*, un videojuego escrito y desarrollado por Sean Clark y basado en una idea que llevaba años revoloteando por la cabeza del director norteamericano. Lógicamente, el realizador pensó primero en hacer una película, pero la industria cinematográfica no podía costear un proyecto así. Un escollo superable para los videojuegos. Spielberg vio la posibilidad de convertir *The Dig* en una aventura de apuntar y pulsar. Habló con LucasArts sobre esta idea

y acabó siendo uno de los juegos más aplaudidos y vendidos de ese año.

Más allá del efectismo publicitario de este tipo de asociaciones entre cine y videojuegos, hay un atisbo de esperanza. Si los desarrolladores son capaces de combinar la experiencia de los talentos procedentes del séptimo arte con su perspectiva interactiva, podremos disfrutar de aventuras con una historia más rica, unos personajes más profundos y una mayor sensación de inmersión. Sí, tal y como sucedió con el maravilloso *The Dig*.



EL APUNTE REEDICIONES DE POSTÍN Vivendi Universal reeditară a principios de 2006 algunas de las aventuras gráficas más celebres de la desarrolladora norteamericana Sierra. Por menos de 20 dólares los usuarios podrán adquirir (a través de algunas tiendas online) compilaciones adapta das al sistema operativo Windows XP con todas las entregas anti guas de Space Quest, Leisure Suit Larry, Police Quest o King's Quest, Todo un lujo para nostálgicos y coleccionistas.

En un futuro inmediato podremos disfrutar de aventuras con una historia más rica

A. SAYALERO

EL APUNTE

Ya lo deciamos el mes pasado: la nueva generación de consolas puede ayudar a las localizaciones de los juegos de rol de PC. El primer caso será el de Oblivion (cuya música, por cierto, está componiendo Jeremy Soule, el responsable de la banda sonora de Morrowind), un juego fundamental para Xbox 360 y el primero de su saga que aparecerá con subtitulos en castellano. Otro que por fin habla nuestro idioma es Fallout 2, y todo se lo debemos a los aficionados fallout.tk.

THANKS NO, GRACIAS

De los 25 juegos de rol más recientes, dos tercios recurren a la ambientación fantástico-medieval

ROL

Explorando universos

e los 25 juegos de rol más recientes, dos terceras partes recurren a la socorrida ambientación fantástico-medieval. ¿Excesivo? Quizá, pero la falta de originalidad no debería llevarnos a condenar a esos mundos, pues con sus ligeras variaciones acaban por garantizar los ingredientes de todo buen universo rolero: amplitud, coherencia, detalle, atractivo, épica, vida, inmersión y crisis.

Sí, son muchas y complejas condiciones, por lo que no es de extrañar que docenas de equipos de guionistas acaben por asimilar lo ya conocido, aportando, eso sí, su toque personal. Claro que las buenas licencias mandan y ése es el motivo por el que en nuestros monitores han aterrizado obras basadas en los universos propuestos por el cine, la literatura, los cómics y los juegos de rol de lápiz y papel. Sin ir más lejos: Star Wars: Caballeros de la Antigua República, Forgotten Realms: Neverwinter Nights, Vampire the Masquerade, X-Men Legends y pronto tendremos The Witcher y Mage Knight: Apocalypse.

Ante el éxito de esta dinámica, uno se pregunta hasta cuándo tendremos que esperar para presenciar el salto al rol de otros mundos no menos ideales: la Tierra Media (Silmarillion incluido), Dune y su guerra de intrigas entre muchas facciones genialmente perfiladas, los oscuros vampiros de Anne Rice, los robots y fundaciones del cerebral Asimov, los universos de Marvel y DC o las ricas mitologías (clásica, egipcia, oriental, precolombina, africana) que carecen de derechos de autor. Cierto es que no todos los miembros de esta lista conservan su virginidad videojueguil. Aun así no han da-



X. ROBLES

DEPORTES

Jugar pegados es jugar

poco que te pases por un ciber, te darás cuenta de que ahí lo que triunfa es la acción mata-mata y el rol online. Lo que me sorprende es que no suceda lo mismo con los juegos deportivos. Al fútbol no le falta competitividad, que digamos, ni tampoco seguidores. Entonces, ¿dónde está el problema?

En mi opinión, hay dos. El primero está dentro del CD. Como máximo, las partidas por LAN o Internet permiten enfrentamientos de dos contra dos, un número que evidentemente se queda corto. Por suerte aún quedan mentes inquietas, como la de Shingo "Seabass" Takatsuka. Según él, los partidos de 11 contra 11 no están tan lejos. Imaginate un local con 22 personas, cada una en su ordenador. Pertrechados con camisetas y bufandas, todos ejercen un rol: lateral derecho, delantero centro, mediapunta... Puede ser o muy divertido o más caótico que la M-30 en hora punta.

Es ahí donde veo el otro de los problemas: falta "pedagogía online". Estoy seguro de que todos querrían ser Eto'o. Menos mal que existen iniciativas como la PESLiga. Un servidor ha tenido la oportunidad de acudir a dos competiciones y puedo asegurar que merece la pena. No sólo por la oportunidad de competir contra los ga-

lácticos de Pro Evolution, también por

lo que se aprende. El compañe-

rismo está presente en cada jugada, la emoción se palpa en el ambiente. Realmente eres importante: debes llevar a tu equipo a lo más alto. Eres un entrenador de verdad. Y sintiendo esta responsabilidad sobre tu cabeza. miras a los ojos de los demás y piensas que no les puedes fallar. Si seguimos por este camino, le veo un futuro muy prometedor a los partidos online.

EL APUNTE HUMILLAR O SER HUMILLADO Parece que en EA nos leen. O, por lo menos, una sugerencia lanzada desde esta columna se ha hecho realidad. Se acaba de anunciar que FIFA Street 2 aparecerá también en formato PC. El título de EA Big es sinónimo de espectáculo. Partidos callejeros de 4 contra 4. Con el balón, los mejores del mundo. El único objetivo es humillar al rival: dejarlo sentado con fintas espectaculares, marcar de chilena desde tu portería e intentar no quedar en ridículo.

Según Shingo "Seabass"
Takatsuka, los partidos
de fútbol virtuales de 11
contra 11 no están tan lejos

I. FONT

EL APUNTE

■ ACTUALIZA Y VENCERÁS

De todos es conocida la apuesta de Nadeo, lós desarrolladores de la saga Trackmania, por alargar la vida de sus títulos a través de Internet. Ahora, además de poder descargar circuitos y coches, el desarrollador ha lanzado un parche para actualizar los gráficos del Trackmania original a los de Sunrise, su última entrega. Por si esto fuera poco, el paquete incluye nuevos vehículos y circuitos. Lo encontrarás en la sección de parches de nuestro DVD.



MotoGP 3 es un título que vale la pena más aliá de modas pasajeras

CARRERAS

De moda en moda

ernando Alonso ha conseguido revitalizar la Fórmula 1. Esta disciplina ha llegado a eclipsar al fútbol en más de una tertulia de lunes por la mañana, algo impensable hace un par de años. Sin duda, el deporte necesita héroes y Alonso está de moda. Pero, por desgracia, esto ha relegado a un segundo plano a otros deportes del motor en los que también destacan paisanos nuestros.

Es el caso del motociclismo. Este año Dani Pedrosa ha sido por segunda vez campeón del mundo de 250 cc, consiguiendo así su tercer cetro mundial (el primero fue en 125 cc). ¿Cuánto se ha hablado de él? Poco, casi nada si lo comparamos con Alonso. Y todavía menos eco mediático han tenido las restantes categorías

del mundial de motociclismo.
Nada ayuda que el campeonato de MotoGP haya
carecido de un piloto español competitivo desde que
Crivillé consiguiera el título
en 1999.

Como es normal, estas circunstancias han reducido las expectativas comerciales de un buen juego como es *MotoGP 3*. Es curioso ver cómo las modas se adueñan de nosotros. Seguro que si mañana publicaran un juego para PC de Fórmula 1, se vendería como rosquillas. En cambio, *MotoGP 3* se las ve y se las desea para que le hagan un hueco en la estantería.

Es una lástima, porque se trata de un título que vale la pena más allá de modas pasajeras. Por suerte, suponemos que todavía estará en las tiendas dentro de unos meses, cuando empiece la próxima temporada de motociclismo. Quizás entonces Pedrosa arrase y Alonso pinche. Tal vez en ese momento la moda busque nuevos héroes que coronar y le prestemos un poco más de atención a las dos ruedas. Seguro que *MotoGP* 3 saldría beneficiado.



E. "TUCKIE" ARTIGAS

SIMULACIÓN

Volar no es tan difícil

a he perdido la cuenta de las veces que he escuchado aquello de "sí, los simuladores tienen buena pinta, pero son muy difíciles". Ya va siendo hora de que rompamos este viejo mito, porque no es cierto. Hay simuladores y simuladores. Además, todos tienen opciones para rebajar el realismo de la simulación, logrando alcanzar cotas de dificultad casi arcade en la mayoría de ellos.

Muchas veces la cacareada dificultad se interpreta tras haber intentado pilotar un avión con un dispositivo muy inadecuado, como un teclado o un pad de consola. Quítate la venda de los ojos: que sea difícil volar así no es culpa tuya ni del simulador. Con las flechas del teclado se pierde toda precisión y

sensibilidad. Así no se puede volar. Lo mínimo indispensable es un joystick de cuatro ejes (los hay que no pasan de 45 euros), con el que podrás subir, bajar, moverte a izquierda o derecha, inclinarte a ambos lados y acelerar o frenar, y todo esto con absoluta precisión. Porque de precisión se trata. En otros juegos estamos acostumbrados a los movimientos bruscos. Pero seguro que no vamos así por la calle. Pues eso es aplicable a cualquier simulador. Aquí los movimientos tienen que ser firmes, pero no bruscos.

Sí, volar es más que mover un joystick. Se requiere algo de paciencia, pero todo es perderle el miedo y empezar. Para que te convenzas de lo que digo, basta un caso práctico: recientemente

he dejado pilotar varios aviones a un sobrino de 4 años, desde una Cessna a un F-16, pasando por el Airbus A380, y oh, sorpresa, no sólo ha conseguido despegar con un par de indicaciones, sino que ha lleva-

do el avión allá donde ha querido. ¿Alguien sigue dudando que cualquiera puede hacerlo?

EL APUNTE

EL AYER NUNCA MUERE

Cuando un título tiene calidad y una buena base de seguidores, nunca muere. Esto es lo que le ha pasado al clásico de 1999, Falcon 4, que, con las numerosas mejoras introducidas en estos años, acaba de ser relarizado. Salvando las distancias, algo similar ha sucedido con Wings over Vietnam, una versión mejorada de Strike Fighters Project 1, y Battle of Britain 11: Los aficionados y programadores los han mantenido en la UVI hasta que la industria ha decidido darles nuevos brios.



Ya va siendo hora de que rompamos el viejo mito de que los simuladores son muy difíciles

S. SÁNCHEZ

EL APUNTE

MINORITARIO, PERO MENOS

Ruede que no sean grandes cifras comparadas con el millón de Guild Wars vendidos, pero ahi están los recién alcanzados 70.000 suscriptores de Eve Online. Lejos de caer en el cilvido, este título ha gozado de una segunda infancia beneficiado por la desaparición de juegos similares que le hacian sombra. Como curiosidad, el que en su dia se perfilaba como gran promesa del género tiene como cifra récord la conexión de 15.209 jugadores al único servidor que tiene el juego.



La competencia entre la acción y los mundos de rol persistentes plantea un panorama muy abierto

ONLINE

La evolución de la especie

o me remontaré a los orígenes de las partidas online, sino a cuando empezaron a popularizarse. Era la época del primer Quake, Duke Nukem 3D, Diablo, Warcraft II y de Command & Conquer: Red Alert. También era la época de Ultima Online, pero para entonces en nuestro país el rol multijugador masivo online era un género más que minoritario.

Con el paso del tiempo el juego online ha ido evolucionando. Primero los juegos de acción en primera persona establecieron su supremacía en la Red. La rivalidad entre la saga Quake y Unreal Tournament parecía no tener fin. Mientras, los juegos de estrategia en tiempo real entraban en una peculiar decadencia, ya que no aparecían herederos dignos de atraer a las masas. A la vez los juegos de rol con mundos persistentes empezaban a abrirse paso, gracias sobre todo a la aparición de las primeras tarifas planas de conexión a Internet.

Todavía en el siglo pasado, Counter Strike tomó el relevo de los juegos de acción, manteniendo el reinado del género sobre los demás durante bastante tiempo. Pero la evolución continuó. En los últimos años la estrella de Counter Strike fue declinando paulatinamente en favor de nuevas propuestas de gatillo fácil. Además, la llegada de World of Warcraft colocó de la noche a la mañana al rol persistente online en el candelero.

La situación actual se caracteriza por la fragmentación y la especialización de los jugadores. La tendencia futura es una incógnita, ya que la competencia entre la acción y los mundos de rol persistentes plantea un panorama muy abierto y es imposible determinar qué juego ocupará el trono próximamente. Veremos. Más allá de gustos, lo mejor es que el juego online cada vez es más popular.





FEAR

Pulsa T durante la partida. La acción se paralizará. Introduce uno de los códigos siguientes y a continuación pulsa Enter para activarlo.

| notarget |
|-------------------------------------|
| h |
| god |
| uller issue |
| ammo |
| Non-ent a tap |
| armor |
| Armadura a tope |
| health |
| Satur a tope |
| guns |
| Todas las armas |
| kfa |
| Todas las armas, munición, arma |
| S ₁ = A ₁ = P |
| tears |
| Todas las armas y munición ligin l |
| gear |
| New Fall Spirit |
| gimmegun pistol |
| Pistola |
| gimmegun dual pistols |
| Dable nistale |
| gimmegun submachinegun |
| N etralleta |
| gimmegun shotgun |
| R = 01 1, 4 |
| gimmegun assault rifle |
| Rifle de asalto |
| gimmegun semi-outo rifle |
| Rifle comisuromático |
| gimmegun nail gun |
| Pistola de clavos |
| gimmegun cannon |
| Carion |
| gimmegun plasma weapon |
| Салол се ріазгла |



| gimmegun missile launcher |
|---------------------------|
| Lanzamisiles |
| gimmegun frag grenade |
| Granada de fragmentació. |
| gimmegun proximity |
| Bomba accionada por lase |
| gimmegun remote charge |
|) po exolosivo |
| gimmegun turret |
| Tenta |
| poltergeist |
| N - 016 - 10 |
| maphole |
| Property of the second |
| build |
| N code 2 challe sep. |
| pos |
| Mostrer coordenades |

PILOT DOWN

az clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego y, en la línea de Destino, añade un espacio y cualquiera de los siguientes códigos. Pulsa sobre Aplicar e inicia el juego para que se active el truco.

| active el truco. |
|--|
| -nodamage |
| Mayor winder |
| -infiniteammo |
| Comments of the second |
| -allweapons |
| To lat his arguin |
| -nosoldiers |
| \$nong |
| -noai |
| Supercount to the Section Political |
| -noperception |
| to a set post distriction |
| -health:X |
| Franks sale formal for delications per |
| Nina citraj |
| -enduranceskill:X |
| Filar la resistencia de la |
| go I i na cu I j |
| -firstaidskill:<1-4> |
| Fall to a control of partition of the |
| -fitnessskill:<1-4> |
| Fijar el nivel de Fitness |
| -machinegunskill:«1-4» |
| Fijar la habilidad de me |
| -pistolskill:<1-4> |
| Fijar et nivet de outre L |
| -rifleskill:<1-4> |
| Fine |
| -sneakskill:<1-4> |
| |
| Figuret nivet de signo (11 - 20) |
| -stealthkillskill:<1-4> |
| figure and a specific particle. |
| -strengthskill <1-4> |
| Figur et nivet d |
| -skipcomic |
| Emillion Experience |
| -nogui |
| Justinus |
| -noshadows |
| § 7 = 30 |
| -fullscreen |
| Nabe part from the |
| -windowed |
| Employing the many field |
| -invertcrosshair |
| Invertor of eye y |
| -res: <horizontal, vertical=""></horizontal,> |
| But the second |
| -detail high |
| Carrier III |
| -detail:medium |
| C-V-co-a |
| |

FINAL CONQUEST

Pulsa Enter durante el juego para abrir la ventana del chat, después teclea cualquiera de estos códigos y pulsa Enter de nuevo para que tenga efecto.

| killemall |
|-------------------------------|
| ि स्वाप्तिक विशेषका है। |
| healemall |
| Cura a tc w Will to the |
| recharge |
| Pacara II Jill I Can |
| 6 hambara |
| octrta |
| Company of the control of the |
| gram a sure of may be of |
| Unitedary is investigated |



| makemerich | |
|--------------------|---------------|
| Trace and su | مصرا الارضاطا |
| makemefamous | |
| 1 prepare / c | li le a |
| fasterfaster | |
| Line of the Line | |
| li ivestigación de | actuali nu |

AGE OF EMPIRES III

Pulsa Enter para acceder a la ventana de chat, introduce cualquiera de estos códigos y pulsa de nuevo Enter para activar el truco correspondiente.





Ya gotta make do with what ya got

tuck tuck tuck

Charles Miller Carlot Salar

EARTH 2160

urante el transcurso del juego pulsa Enter, escribe cheats_2160 y pulsa Enter de nuevo. La opción para introducir trucos estará activada. Ya puedes introducir cualquiera de estos códigos y aprovecharte de sus ventajas.

addmoney [número]

And addexperiencepoints [número]

setexperiencelevel [1-8]

heal

researchall

kill

gamerate [1-100]

time [1-200]



BLACK & WHITE 2

E stos trucos implican editar un archivo del juego, así que te recomendamos que hagas una copia de seguridad antes de ponerte manos a la obra.

1. ESTABLECER PRECIOS DE LOS EDIFICIOS Si tienes dificultades en el juego, puedes editar el coste de las edificaciones para hacer que sean mucho más baratas de construir. Usa el bloc de notas para editar el archivo gamebalancebuilding.txt, que encontrarás en \lionhead studios\black & white 2\data\balance\. Cuando abras el archivo, deberías ver algo así:

//Balance file for Black and White 2 Last Saved,#2005-08-24 22:58:35#,"probinson" //Building

AZTEC_ABODE_A 280 0 3.5 80 6 2 3 2 3 2 10 0 1 1 1.5 150 0.7 0.6 0.5 0 0.4 -0.008

Cada categoría (Aztec, Greek, Japanese...) tiene 26 números separados por tabulaciones. Estos números corresponden a las características de cada edificio. De todos modos. los únicos números en los que debes fijarte son los dos primeros, que corresponden a la madera (primer número) y al oro (segundo número). Por ejemplo, "AZTEC_ABODE_A" requiere 280 unidades de madera y 0 de mineral. Como en la campaña diriges a los griegos, puedes modificar todos los valores de sus edificios para que sus costes de construcción sean irrisorios. Por ejemplo, cambia GREEK_TEMPLE 3000 1500

85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005

por

GREEK_TEMPLE 1 1 35 85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005

De este modo el edificio que antes costaba 3.000 de madera y 1.500 de mineral cuesta ahora 1 de madera y 1 de mineral. No cambies los otros 24 números.

2. ESTABLECER COSTES DE MANÁ

Usa el bloc de notas para editar el archivo gamebalancemiracle.txt, que encontrarás en la ruta \lionhead studios\black & white 2\data\balance\. Cuando abras el archivo, verás los hechizos y milagros. Los hechizos están arriba y los milagros abajo. El primer número es el maná requerido para ejecutar ese hechizo. Cuando hayas cambiado el número, guarda el archivo.



NBA LIVE 06



Warcraft se expande

World of Warcraft: The Burning Crusade ROL

os miles de jugadores de World of Warcraft, y especialmente los seguidores de la saga, seguro que estarán exultantes al saber lo que les espera en la primera expansión para este juego. La Legión Ardiente que arrasó Azeroth en Warcraft III vuelve a hacer acto de presencia, y eso sirve de excusa para que aparezcan nuevas razas que se unirán a la Horda y la Alianza, como es el caso de los elfos sanguinarios.

Para hacer frente al nuevo enemigo, los jugadores podrán incrementar su nivel máximo hasta 70 y dispondrán de nuevos talentos y habilidades. Además, se añadirá todo un nuevo continente especialmente pensado para los jugadores de alto nivel. Outland, que así se llamará, contará con cientos de misiones y nuevos enemigos, incluso un nuevo tipo de transporte aéreo.





Los elfos sanguinarios se unirán a las fuerzas de la Horda.



Si piensas en enemigos temibles, los dragones hacen acto de presencia.

A rolear se ha dicho

Dungeons & Dragons Online: Stormreach



El juego estará ambientado en Eberron y se basará en la edición 3.5 de *D&D*.

n una reciente demostración, pudimos comprobar que este título, previsto para principios del año que viene, cuenta ya con algunos niveles jugables y las clases definidas. En este último apartado, las opciones son limitadas y típicas, desde el guerrero al mago, pasando por el ladrón y el clérigo. La idea es tratar de transmitir la esencia de las partidas de Dungeons & Dragons en las que un grupo reducido de personajes especializados debe combinar sus habilidades para completar todo tipo de misiones.



Las claves del juego serán su accesibilidad y la espectacularidad de los combates.

El juego, que cuenta con la estrecha supervisión de Wizards of the Coast, adoptará una estructura que recuerda a la del primer *Diablo*. El grupo de aventureros partirá de la superficie para irse adentrando en las entrañas de la tierra, en lo que supondrá una serie de retos cada vez mayores. La propuesta de Turbine Entertainment es de lo más sugerente.



De mai en peor

Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan

ROL

omo sucediera con el lanzamiento de Rage of the Wookiees, Sony Online la ha vuelto a liar justo antes del de Trials of Obi-Wan debido a unos cambios recientes en el sistema de juego. En la anterior ocasión, las quejas se debieron a algunas modificaciones en el sistema de combate, una nimiedad comparado con la profunda remodelación que se ha llevado a cabo ahora. Con los cambios, el juego se centra aún más en el combate y también varía su forma de ejecución. Pero quizá lo más importante sea que de las más de 30 profesiones del juego apenas quedarán nueve.

El motivo principal de la polémica es que el anuncio de estos cambios llegó justo una



semana después de que la nueva expansión se pudiera encargar en las tiendas online. A muchos jugadores les disgustó la idea de pagar por un producto que en realidad no iba a ser lo que esperaban. De todas formas, Sony Online se ha disculpado y ha hecho lo posible por devolver el importes a quienes encargaron la expansión antes del 3 de noviembre.

EN POCAS PALABRAS

TACTICA ONLINE

Además del explícito titular, éste es el nombre de un nuevo juego online que se desarrolla por turnos. Los jugadores deben ensamblar un equipo y enfrentarlo al de sus rivales. Para entendernos, y sin ánimos de ofender, de alguna forma retoma el concepto Pokemon y lo lleva al mundo de la fantasía medieval. En cualquier caso, si hemos despertado tu curiosidad puedes dirigirte a www. tacticaonline.com e inscribirte en la fase de pruebas para descubrir el juego por ti mismo.



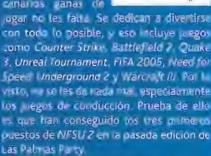
AUTO ASSAULT PROGRESA

NCsoft Europe ha hecho públicas nuevas imágenes de Auto Assault, el juego multijugador masivo de combate en vehículos que saldrá a la venta el próximo año. En dichas imágenes se observan los efectos de la locura extrema en las mentes de los "bioingenieros". Esta nueva raza, como los Borgs de StarTrek, prefiere persuadir a los rivales para que se unan a ellos antes de eliminarlos. Recordemos que en Auto Assault explorarás un mundo postapocalíptico con toda suerte de vehículos personalizables.



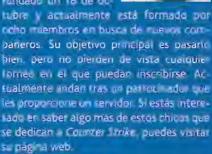
CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

4 este gi po ne iz cinarios vanas de



444/14/11/1

Figure MeNTa hie fundade un 18 de oc-



Un clan de World of Warcraft com DIMERNO DOL BELLE



TE SON TO SEE THE SON TO SON T Cuentan con mos 35 miembros activos e Tras punta y un balen palnator de antesio de nivel alto de de l'an a grada se para que todos atteamen el maximo live, sin aparos of permition, on little in all mitters, is contradit the uevos miembros y la unico que pider les que sean jugadores con ganas de sum rapido o 100 Clea, que le dediguen horas



World War II Online

BATTLEGROUND

EUROPE

La Segunda Guerra Mundial. La habrás jugado desde distintos ángulos, pero ¿desde todos a la vez? Cornered Rat Software hace años que dio con la fórmula. Eso implica experiencia, evolución y un sinfín de comunidades dispuestas a lanzarte su ayuda o... un obús.



POR A. SALAS

ucedió hace unos cinco años. Los juegos online se ponían de moda. Multitud de desarrolladores anunciaban los que iban a ser los primeros mundos persistentes tal y como los conocemos en la actualidad. Hoy en día muchos de aquellos juegos han caído en el desuso o directamente en el olvido, pero no todos. Alguno, como Sean Connery, incluso mejora con los años.

Es el caso del juego que nos ocupa. Las gracias no sólo hay que dárselas a los desarrolladores, sino también a las grandes aportaciones de todo tipo que realiza la comunidad de jugadores. Nuevos modelos



Ponerse detrás de un Panzer no es mala idea cuando las cosas se ponen feas.



Cuando veas la ametralladora de tu vecino sacar, pon la tuya a calibrar.

en 3D, sonidos implementados, el sistema de daños (que fue rediseñado al completo), los modelos de vuelo... Se trata de un juego vivo en constante evolución con mucha guerra por delante.

REALISMO EXTREMO

Dos características distinguen a World War II Online: Battleground Europe. Por un lado, la gran inmersión, y por el otro, su elevado nivel de realismo. Aquí se recrea la Segunda Guerra Mundial por tierra, mar y aire. Cada detalle de las armas, vehículos o piezas de artillería se ha mimado al máximo, no sólo en la apariencia, sino también en su física real. Hasta los sonidos han sido grabados



Buscar zonas a cubierto de la aviación enemiga resulta fundamental para los carros.



El cielo no se nos va a caer encima, pero el avión tal vez sí.





For key media moyor uma payaditis paya. reposer fuerzas en el frents.

usando armas de época. En cuanto al teatro de operaciones, está basado en la orografía real de Centroeuropa a partir de imágenes de satélite de una resolución de 200 metros. Y no te lo pierdas: están trabajando para aumentarlo hasta 40 metros.

El realismo, como decíamos, marca la diferencia. Olvídate de hacer comparaciones con *Battlefield 1942*, esto no es acción de gatillo fácil. Para empezar, un tiro significa la muerte en el 90 por ciento de las ocasiones, por lo que mejor descuelga el póster de Rambo.

Y como en la vida real, no todo es acción trepidante. A veces necesitas estar al acecho durante un buen rato escondido entre unos matorrales, ya sea con tu carro o como infantería, antes de entrar en acción.

Aquí prima la planificación y la coordinación. Esto no es la guerra de Gila, así que incluso encontrarás bombardeos tácticos, que, más allá de eliminar unidades enemigas, consiguen inutilizar su investigación y producción de maquinaria de guerra.

Al empezar tu carrera, tienes acceso solamente al escalafón más bajo de unidades según el servicio en el que te alistes (tierra, mar o aire). Si eliges la infantería, por ejemplo, tu primera unidad es el fusilero, pero a medida que juegas y avanzas en tu carrera, puedes acceder a más armamento. ¿Cómo avanzas? No sólo matando enemigos: debes capturar instalaciones enemigas, reabastecer a las tuyas, volar puentes, etc. Eso si, para progresar tienes que dedicarle más tiempo que a tu suegra. Y es que la curva de aprendizaje es bastante pronunciada, así que se agradece la ayuda de los amigos de la comunidad española del juego.

UGAR PEGADOS ES GANAR

Cada detalle de las

armas, vehículos o

piezas de artillería se

ha mimado al máximo

Desde luego, Battlegroud Europe no es un juego que entre por los ojos. Aunque sus gráficos se han ido actualizando constantemente desde sus inicios, su apariencia es más propia de un juego algo vejete. El lado positivo es que puedes ir de una punta a otra del mapa sin pasar por ninguna zona de carga, algo imposible con unos gráficos más elaborados y por lo tanto más ávidos de consumir recursos.

Por último, decir que al igual que en muchos otros juegos online, los "lobos solitarios" tienen menos futuro en la guerra que Pavarotti bailando el hulahop. La coordinación

entre varios jugadores a la hora de afrontar objetivos comunes es fundamental para el éxito de las misiones. Así pues, lo mejor es que te unas a una comunidad ya existente y que puedas aprender de su experiencia. Sin ir más lejos, la 250 Hispana nos ha salvado el trasero en más de una ocasión mientras analizábamos el juego. Gracias.



Un grupo de paleanos de la let Spin el Company salada e las lectores de PCLIFE



En les años de historia del puego es milido formando i na influyente comunidos de jugadores españoles en uno y otro bando. Los dos grupos que comentamos e continue don con buena procaba de allo

TABLES IN SECURIOR

l primera comunas de mace po españoles. Cuenta con mas de 80 n iembros activos sitamente intrenados y dissiplinados en todo tipo de cuentos Su división de interna es todo un referente y emenudo con seccitados en las mision e más importantes del Eje pagina web es www. 10-bs pana com



Tomando al nombre de una compañía histórica inglese form da por españoles est os paramos también II i em to suyo jugando. Aunque la companie real no logró grandes hazarias, sus homologos en WWI Online se han suo capacias de realizar grandes gestas en pro de tos chadres tos encontraras enventamentos parameters.



En resumen

Una estupenda oportunidad para quien aquellos que quiera vivir la experiencia mas realista como soldado, piloto o marinero en la Segunda Guerra Mundial.

LO MEJOR

La ambientación

La inmersión El realismo

LO PEOR Gráficos toscos

La curva de aprendizaje

TE GUSTARA SI TE GUSTO.

Operation Flashpoint o Combat Mission



EVERQUEST I

Desert of Flames

EverQuest II ha cumplido un año. Sus papás sabían que no habría despilfarro en tartas y velitas, porque la criatura... en fin, no se había portado bien. Por eso le han dado un buen repaso y buenos alimentos a ver si lo enderezan.



PORS. SANCHEZ

o es ningún secreto que Ever-Quest II decepcionó a muchos de los que tenían depositadas esperanzas en él. Prueba de ello es la cantidad de jugadores que con el tiempo han preferido otras alternativas y han dejado muchos servidores desérticos. De hecho, han tenido que reestructurarlos para que no parecieran playas escocesas en invierno.

DATOS TÉCNICOS DESARROLLADOR Sony Online Entertainment EDITOR Ubisoft PRECIO: 29,95 € PEGI: +12 **CUOTA MENSUAL: 14,99 \$** IDIOMA Textos de pantalla Voces 💥 REQUISITOS Recomendado Procesador PIII 1 GHz PIV 2 GHZ Memoria RAM 512 MB 1 68 Tarieta gráfica 128 MB 64 MB WEB: everguest2.station.sonv.com/expansions/desertofflam Para poner fin a la desbandada, llega Desert of Flames. Y es que, al adquirirlo, te llevas también EverQuest II y un mapa de la isla de Ro, el escenario de esta expansión, que recuerda vagamente a la tierra de Las mil y una noches. Mapas aparte, la estrategia está clara: relanzar el juego. Alguna mente perversa pensará que en realidad todo esto no es más que una excusa para lanzar un año más tarde lo que muchos esperaban de EverQuest II desde el principio.

ALGO DISTINTO

Se entienden los recelos porque la llegada de la expansión coincide con una serie de importantes mejoras. Para empezar, el juego ha sido optimizado, con lo cual nuestros equipos podrán respirar hondo. Además, el nivel máximo que pueden alcanzar los jugadores ha ascendido hasta 60. Algo lógico teniendo en cuenta que las tierras de Ro han sido especialmente diseñadas para disfrute de los jugadores de mayor nivel.

Pero quizá lo más importante sea una total remodelación de las habilidades y el sistema de combate, de forma que se han equilibrado las clases para que ninguna aporte menos en un grupo. Otra de las novedades a celebrar es la desaparición de la deuda de experiencia de grupo, por la cual se penalizaba a todos los miembros del grupo por la muerte de uno de sus miembros. Ahora cada uno es responsable de su insignificante existencia y eso facilita que la gente tenga menos reparos para agruparse con desconocidos.

Finalmente, Desert of Flames incorpora el tan esperado sistema de combates entre jugadores, cuyas limitaciones no agradarán a todos. Se trata de enfrentarse a cara de perro en una simple arena, donde también se puede jugar por equipos a algo parecido al modo de capturar la bandera.





Maj'Dul es el nombre de la principal ciudad de la isla de Ro.



Estos son los maravillosos paisajes que te esperan en Desert of Flames.

CITY OF VILLAIMS

A todo héroe le corresponde **un villano...** o dos. Y *City of Heroes* pedía a gritos un revitalizante. Pues, ya lo tienes: **Prueba conseguida**. Saca el malvado que hay en ti y **dedícate a** tu deporte favorito: **destrozar** hermosos **trajes de superhombre**.

PORS SANCHEZ

ity of Villains es un producto algo difícil de encasillar. Es un juego totalmente independiente, ya que no necesitas tener City of Heroes para disfrutarlo, pero en el fondo se trata de una versión mejorada del mismo juego en la que cambian sus protagonistas. De hecho, pueden coexistir jugadores de ambos títulos en los mismos servidores, con la diferencia de que los jugadores que se hayan actualizado de una forma u otra a City of Villains tienen acceso a más material y zonas exclusivas.

En esencia, City of Villains te permite crear un villano. Este punto puede resultar algo decepcionante, no tanto por la vestimenta y apariencia (que resulta bastante completa), sino por los cinco nuevos arquetipos de personajes. En su búsqueda del equilibrio, los desarrolladores no se han complicado la vida, así que se pueden establecer paralelismos entre los arquetipos de los héroes con los de los villanos contando con algunas ligeras diferencias en cuanto a las habilidades básicas y algo más evidentes en cuanto a los poderes.

Tampoco es que varíe mucho la jugabilidad al optar por el bien o por el mal. Los villanos cuentan con el periódico para





Ser malo es un incordio: todo el mundo quiere acabar contigo.

conseguir misiones, pero en definitiva acabas haciendo lo mismo que hacen los héroes, sólo que, por poner un ejemplo, tú secuestras y ellos rescatan.

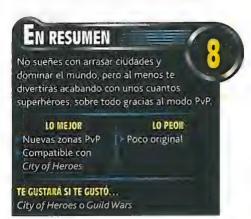
SUPERCOFRADÍAS

Quizá la novedad más interesante, dejando al margen algunas mejoras técnicas, sea la incorporación de auténticas zonas de lucha de jugador contra jugador. En concreto se trata de tres nuevos territorios, accesibles según el nivel del personaje para evitar abusos. Dos de ellos enfrentan a héroes contra villanos, mientras que el

En City of Villains puedes crear fortalezas que defender de tus enemigos.

tercero es una zona donde se puede zurrar a cualquiera.

Al mismo tiempo se ha creado un sistema de recompensa para aquellos jugadores que se unan en supergrupos, lo que tradicionalmente se conoce como cofradías o clanes. En el modo supergrupo la experiencia se traduce en puntos de prestigio que pueden invertirse en crear enormes fortalezas. Éstas sirven como bases, verdaderos imanes para los ataques de supergrupos rivales. La cuestión es, evidentemente, no dejar héroe con capa.



_ _ _ _ _ _ _

Los mods más populares

Este mes, los tres géneros que componen nuestra lista vienen cargados de novedades. Nuestro trabajo nos ha costado configurar el palmarés, pero aquí lo tienes.

| ACC | | |
|-----|---|---------------------|
| 1/ | Tremulous Ouake III Arena | 一点高点皮质 |
| | Quant III Arena | * ★* * * * |
| . 🗡 | THE REAL PROPERTY. | 100 Jan 200 100 Inc |
| 3 | Synergy Half-Life 2 | 9-47X-16-4 |
| A | =" | nan.k |
| 5 | Defamation of Character GTA: San Andreas | F# # 2 # |
| Ä | | A.S. = 1750 |
| 7 | Gold Rush Soldier of Forume 2 | *** |
| | AND FORM | THE WA |
| • | Breaking 50 Call of Duty | 作事的政治 |
| y | Marie Sales | SAFRY |
| 11 | Defence Alliance 2 Unreal Tournament 2004 | 经证券协 会 |
| A | CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE | Total a. |
| 15 | Joint Operations: Reality Joint Operations | THE REAL RESIDENCE |
| | | ่ฉนา≜ร. ≀ |
| 15 | God Dammed Undered Half-Life 2 | ***** |

| ROL | |
|--------------------|------------|
| CT Raid Assist | 未未去去去。 |
| 1 1 | XXXXXX |
| State Mod | 使使性 |
| - | knak |
| S Baldur's Gate II | *** |

| ESTR | Tactical Fleet Simulator | |
|------|--|--------------|
| 1 | Tactical Fleet Simulator Homeworld 2 | 赤赤赤赤 |
| • | per la terre | i nu toti |
| 3 | Terran Empire Ground Control II | **** |
| | Comment of the Commen | スなイスト |
| 5 1 | MidEast Crists Command & Conquer, Gener | ****** a. |

MOD DEL MES



■ GÉNERO: Acción ■ JUEGO: Quake III Arena ■ WEB: http://tremulous.net

TREMULOUS

La eterna batalla

ue un título lleve ya mucho tiempo en el mercado no quiere decir que esté aparcado en el baúl de los recuerdos, y mucho menos gracias a los mods. Un claro ejemplo es *Quake III Arena*. En su caso se entiende todavía más, ya que no hace mucho que su compañía desarrolladora, id Software, hizo público el código fuente del juego. Gracias a esto ya son muchos los que se han puesto a trabajar en su propio mod, como Timbo, responsable de *Tremulous*. Si te gusta el combate por equipos, te aseguramos que con este mod tienes la diversión asegurada.

EVOLUCIÓN NATURAL

En cierta manera, *Tremulous* puede recordarte un poco a aquel mod para *Half-Life* llamado *Natural Selection*. Aquí la acción también se desarrolla en un deathmatch por equipos en el que también podrás escoger entre dos bandos: humanos y alienígenas. La acción se mezcla con algunos elementos más propios de la estrategia, como la construcción de estructuras en las que reaparecer tras haber caído en combate.

Los alienígenas, que no portan armas, comienzan la partida siendo una especie simple que va evolucionando a medida que consiguen puntos, que a su vez se obtienen previo exterminio de oponentes. De



Tremulous cuenta con algunos efectos gráficos retocados y mejorados.

esta forma se convierten en criaturas más mortíferas. Los humanos, por su parte, ganan créditos por cada enemigo abatido que pueden emplear en mejorar sus armas, blindajes y equipo. Por supuesto, el que antes avance en esta escala estará en clara ventaja respecto a su oponente.

Como ves, el planteamiento del juego no es complicado, pero eso no le exime de estar lleno de detalles muy bien trabajados y de ser endiabladamente divertido. Si decides probarlo, ten en cuenta que hay una versión para Windows y otra para Linux. Y no dejes de echarle un vistazo al completo manual que hay en su web.

ANARA

■ GÉNERO: Estrategia ■ JUEGO: Homeworld 2 ■ WEB: clanat.forumsplace.com/message25.html

TACTICAL FLEET SIMULATOR

Ponte a los mandos

i antes te hablábamos de un juego de acción que tomaba prestados algunos elementos de estrategia, ahora vamos a ver un caso a la inversa. Tactical Fleet Simulator es un mod para el conocido juego de estrategia en tiempo real Homeworld 2 que pretende ser más frenético que el original. Mientras que antes debías



Muchas luces y explosiones, pero nada contra lo que no puedas vencer.

preocuparte de toda una flota de naves, ahora tendrás que centrarte en el control de unas pocas. Es decir, que las batallas estarán enfocadas al combate entre grupos muy reducidos de naves (a veces será un uno contra uno).

Entre las novedades para ganar en profundidad, encontrarás nuevas naves, formaciones y sistemas de armamento mucho más realistas. Todo esto implica un cambio de mentalidad a la hora de diseñar tus estrategias, ya que deberás tener en cuenta muchos otros factores que antes no existían. Además, la selección de unidades es algo más compleja.

KWKWK

© GÉNERO: Rol # HIEGO: World of Warcraft © WEB: www.ctmod.net

CT RAID ASSIST

Organización, por favor

aramente se juega a World of Warcraft sin un mod o aplicación. De hecho hay tantos que lo más fácil es perderse en cuanto se trata de buscar los más interesantes. Pero aun así hay ciertos mods que son de uso general, o al menos recomendado, dada la cantidad de gente que los utiliza. Uno de ellos es CT Raid Assist.

Casi todo el mundo tiene ya un personaje de nivel 60 y los únicos retos que se pueden asumir, exceptuando los battlegrounds, son las instancias que requieren de 15 a 40 jugadores. Es obvio que en ellas es difícil conseguir algo positivo sin una mínima organización. Ahí es donde entra *CT Raid*. Entre las muchas opciones que ofrece se encuentran la de visualizar minipantallas de cada uno de los componentes indicando su vida y maná (ideal para los curanderos, ya que sólo tienen que hacer clic en ellos

cuando ven que están bajos de vida), así como los efectos mágicos tanto positivos como negativos que tienen activos. También permite seleccionar a todos los jugadores de una clase, enviar mensajes en pantalla a todo el grupo y un sinfín de posibilidades que te invitamos a descubrir.

Cada ventana corresponde a un personaje y ofrece todos sus datos.

EN POCAS PALABRAS

And the property of the proper



republando la Tierra Media

Friend que Bataria de la lez de l'esta los de les en de l'esta les en les actes de l'esta les en les en les en les entre de l'esta les en les entre en les en le



Cambio de aires

Avionard the Risk 1 Sm. 1900 and 1900 and the form of the free large of the Post for hand the form of the free large of the Post form of the free large of the large of the free large of the free large of the large of the free large of the large o



MATERIA GRIS

Ordenadores para todos

La brecha digital que separa el primer mundo del tercero podría verse algo reducida. En la pasada Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, Nicholas Negroponte, presidente de la asociación sin ánimo de lucro Un Ordenador Personal Por Niño, y el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) pre-

> sentaron un ordenador personal cuyo precio no supera los 85 euros.

Lo llaman máquina verde, debido a su color, y no precisa de alimentación eléctrica externa, ya que se recarga mediante una manivela.

Este nuevo ordenador funciona a una velocidad de 500 MHz y está pensado para funcionar con software libre y servirá también para conectarse a Internet. El objetivo no es otro que dotar a los niños de países menos desarrollados de una de estas máquinas para reducir sus limitaciones al acceso de nuevas tecnologías. De hecho, algunos países como Tailandia, Egipto, Nigeria o Brasil ya están negociando la distribución de estos ordenadores de bajo coste.

Se trata de una iniciativa muy loable que podría permitir el acceso a la información a buena parte de los habitantes del globo. De todas formas, no parece de recibo que sean institutos de investigación privados y ONG en solitario los que inviertan recursos en desarrollar equipos económicos y fácilmente distribuibles.

Metidos en la vorágine consumista y tecnológica, los habitantes del primer mundo apenas nos paramos a pensar que, mientras nosotros navegamos por Internet, parte del globo es ajeno al trajín de información y de datos. Vivimos rodeados de tecnología y apenas le damos importancia, ya que lo consideramos algo natural. A estas alturas ni siquiera logra sorprendernos que nuestro frigorífico se conecte a Internet. Pero la situación es muy diferente en la mayor parte de nuestro planeta.



AMD toma posiciones

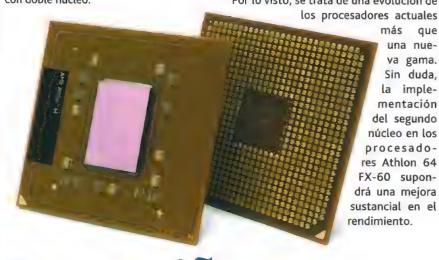
Dos nuevos procesadores para 2006

erá el próximo año. El fabricante de procesadores AMD prepara el lanzamiento de dos nuevos procesadores. Por un lado está el procesador de doble núcleo Athlon 64 FX-60, que funcionará a una velocidad de reloj de 2,6 GHz y estará equipado con 128 KB de memoria L1 y 1 MB de L2. Éste será el primer modelo de la serie FX de AMD equipado con doble núcleo.

El siguiente en la lista es el Athlon 64 X2 5000+. Este procesador podría funcionar también a la velocidad de 2,6 GHz. La diferencia radica en que dispondrá de 2 MB de memoria L2.

Actualmente AMD está trabajando con los núcleos Toledo y Manchester, cuya principal diferencia es ese Megabyte en la memoria de segundo nivel (L2). Por lo visto, se trata de una evolución de

> más que una nueva gama. Sin duda, la implementación del segundo núcleo en los procesadores Athlon 64 FX-60 supondrá una meiora sustancial en el rendimiento.



Como niños

¿Quién soporta más RAM?

l fabricante de procesadores gráficos ATI anunció hace poco que el procesador R520 que incorporan las nuevas tarjetas X1000 era capaz de controlar hasta 1 GB de memoria frente a los 512 MB disponibles en las tarjetas 7800 GTX. Ahora nVidia ha aclarado que

los controladores de procesadores NV40, NV45 y G70 son capaces de gestionar hasta 2 GB de memoria. De hecho, el fabricante apuntilló que algunos modelos de su Quadro están equipados con 2 GB de memoria.

Obviamente, no son modelos que vayas a encontrar en la tienda, pero recordemos que estos fabricantes, además de desarrollar productos para el usuario final, tienen contratos con estudios de producción de películas, equipos de F1, compañías de simulación de vuelos, etc., que demandan productos con características especiales. De momento, la mayoría de los mortales debemos conformarnos con tarjetas equipadas con 512 MB de memoria RAM, una capacidad suficiente para los juegos actuales.



PC Multimedia

Nuevo ordenador de Fujitsu Siemens

I Scaleo es el nuevo centro multimedia de la marca Fujitsu Siemens. Su diseño compacto y reducido (Micro ATX) permite su ubicación en cualquier parte de la casa. Incluye un sintonizador de televisión integrado que permite grabar los programas en el disco duro. Además, incorpora opciones de conectividad FireWire para facilitar la transferencia



de archivos digitales y WLAN para conectar de manera inalámbrica otros dispositivos del hogar. También dispone de dos bahías para lectores de CD o DVD y permite diferentes configuraciones para adaptarlo a las necesidades del usuario. Para mejorar el uso multimedia, el sistema está equipado con el sistema operativo Windows XP Media Center Edition. En definitiva, todo un dispositivo multimedia.

El rey de la foto

Imágenes en tu bolsillo

reative ha lanzado un nuevo dispositivo concebido para la visualización de fotografías y vídeos. Se llama Zen Vision. Cuenta con una pantalla de 3,7pulgadas con una resolución de 640 x 480 y 262,144 colores que ofrece imágenes de gran nitidez incluso en ambientes iluminados. Para almacenar los archivos está equipado con un disco duro de 30 GB y una ranura para tarjetas Compact Flash. Un adaptador opcional permite descargar imágenes desde distintos tipos de tarjeta de memoria. Además, puedes utilizar el dispositivo para reproducir

archivos de audio. Soporta los servicios de descarga de música como Napster to Go y Yahoo! Music Unlimited e incorpora un sintonizador de radio FM. Si quieres hacerte con él, tendrás que abonar 479 euros.



En pocas palabras

Mira la tele

A pesar de su apariencia de memoria USB, la Cinergy T USB XS permite sintonizar la televisión digital terrestre. De este modo puedes habilitar el ordenador para ver la televisión desde cualquier lugar, ya que incorpora una antena compacta. Además, permite grabar la señal en el disco duro. El formato de grabación es el MP2. Ver la tele en cualquier lado te costará 79,99 euros.

Música en el bolsillo

Inovix ha lanzado dos nuevos reproductores de MP3. Los iMP-86 e iMP-36 (en la foto) son capaces de reproducir archivos de audio (MP3, wave y



wma), vídeo (wmv, MP1, MP2) e imágenes estáticas (jpg o bmp). Estos reproductores disponen de una pantalla a color de 1,1 pulgadas y están disponibles con capacidades que van desde los 128 MB hasta 1 GB.

Vídeo fácil

VideoXpress es un dispositivo USB que permite la captura de vídeo analógico desde cualquier fuente. Con él podrás digitalizar las imágenes a una resolución de 720 x 576 píxeles. El aparato viene acompañado con los programas de edición y autoría Ulead Movie Wizard

y Muvee AutoProducer. Su precio es de 59,90



LOS EQUIPOS DEL MES

- GIGABYTE 8IPE775-G
- 512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz

80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100

- VIA K8T800 Pro
- 512 MB DDR SDRAM a 400 MHz

120 GB Western Digital WD1200BB, 7200

Plextor PX-716A Dual

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones dife rentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto determinos la mejor compra posible...

Processor

Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2

- Asus P5WD2

- Regrabadora CD/ Di Pioneer DVR-109 Dual

ABRICANTE: ASSE

220 C • WIR : es.asus.com

Asus Extreme N6600GT Silencer

Tolerancia cero con el ruido

Harto de oír como se refrigera tu ordenador? Asus ha conseguido reducir el ruido de la tarjeta gráfica a la mínima expresión. El secreto está en ataviarla con un aparatoso sistema de refrigeración pasivo. Gracias a su voluminosidad, la superficie destinada a disipar el calor es considerable, por lo que se prescinde del ventilador. Además, parte del sistema de refrigeraciónes móvil y puede girarse 90°. Esto permite situar los disipadores frente al ventilador del procesador y mejorar la circulación del aire entre las láminas de cobre. Es lo más recomendable a no ser que utilices un ventilador especial o descomunal para refrigerar el procesador, en cuyo caso deberá permanecer en posición horizontal. Con ello la refrigeración es menor, aunque se basta y se sobra para que la tarjeta no se detenga por el recalentamiento.

Esta tarjeta gráfica utiliza la ranura PCI-Express 16x y emplea el procesador NV43, que está cadenciado a una velocidad de 500 MHz, la misma que la memoria GDDR3 de 256 MB que equipa la placa. El rendimiento de la tarjeta es bueno con los juegos actuales. Con sus cuatro canales de renderizado, ofrece un

rendimiento similar a los modelos 6800, algo que permite jugar con soltura por la mitad de precio. Por si fuera poco, se trata de una tarjeta ideal para los sistemas multimedia gracias a la carencia de ruido y a la compatibilidad con la televisión de alta definición (HDTV).

El fabricante incluye un conector para facilitar la conexión de una pantalla de televisión de estas características.

Junto a los controladores, la tarjeta incluye una oferta de software interesante. Encontrarás aplicaciones como el PowerDirector 3D de Cyberlink y los programas multimedia de Asus Medi@Show SE 2.0 y AsusDVD. En el apartado de juegos, encontrarás de regalo Xpand Rally, Joint Operations: Typhoon Rising, Second Sight, Chaos League y PowerDrome. El resultado es una tarjeta eficiente, aunque la parafernalia del radiador eleva su precio por encima de otros modelos de la gama 6600.



El sistema Silencer es lo más atractivo de esta tarjeta. Además, es una opción razonable para disfrutar en condiciones de los juegos actuales.

LO El sistema de refrigeración es ideal si pretendes ahorrarte ruido

lÓ L..... El tamaño del sistema de refrigeración puede ser un problema

Viewsonic - 380 € - 380 € - www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic VX724

Visto y no visto

iewsonic sabe que la velocidad de respuesta de los monitores TFT es la clave para aplicaciones en las que, como en los juegos, las imágenes por segundo se suceden vertiginosamente. El VX724 ha sido concebido para estos menesteres. Su tiempo de respuesta, de tan sólo 4 ms, es la clave para que los juegos y los vídeos no se oscurezcan. La pantalla ofrece colores brillantes y vívos y consigue mostrar imágenes animadas sin apenas merma de calidad en ellas.

En algunos títulos se aprecia la tendencía al negro en zonas con sombras acentuadas, aunque no es más grave que el que se produce en monitores CRT. Además, esto se puede subsanar ajustando el brillo del propio juego. Algo menos efectivo se muestra con las imágenes fijas. En ellas los colores pierden algo de fidelidad. Si estás pensando en cambiar tu viejo CRT y la imagen en movimiento entra en tus planes, el VX724 es una solución óptima.

EN RESUMEN *****

Un monitor eficiente con las imágenes en movimiento. Si eres escéptico en el tema, el VX724 te convencerá.

10 MEJON. Su velocidad de respuesta permite una buena calidad de imagen en movimiento.

La calidad no es la óptima a la hora de mostrar imágenes estáticas.



69,99 € • ™ razerstore.speed-link.com

Razer Copperhead

Rápido y configurable

azer sigue desarrollando ratones cada vez más rápidos. El Copperhead es su última creación. Utiliza un sensor láser de 2.000 dpi y una profundidad de información de 16 bits. Con ello consigue una precisión al alcance de muy pocos ratones. Como es habitual en la marca, el conector USB está chapado en oro para mejorar la conductividad y en la base encontrarás tres topes de teflón muy deslizantes.

Como también suele ocurrir con los dispositivos de Razer, el ratón viene acompañado de software para facilitar la configuración. Aparte, puedes calibrar la velocidad de desplazamiento de los ejes de manera independiente, e incluso la sensibilidad del ratón. Además, dispone de un botón para lanzar la aplicación durante el juego y poder modificar los parámetros sin necesidad de salir de él.

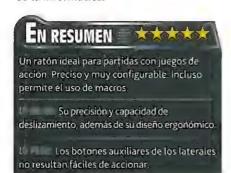
El fabricante ha incluido una memoria interna de 32 KB en la que se puede almacenar la configuración del dispositivo e incluso las macros para cada juego.

Soyntec • P

De este modo utilizarás mismos parámetros aunque lo cambies de máquina. Sólo tienes que editar los perfiles y las funcio-

nes para cada juego y tendrás el ratón totalmente adaptado a tus diferentes partidas.

En cuanto al diseño, Razer continúa apostando por la solidez y la practicidad. Prueba de ello es el tamaño de los botones. Su construcción con goma antideslizante confirma lo anterior. Los laterales también están recubiertos por este tipo de plástico para evitar resbalones inoportunos. Debajo de la banda antideslizante se encuentran cuatro botones (dos a cada lado) que permiten ejecutar rápidamente macros, aunque su acceso no es fácil, especialmente en el caso de los que deben accionarse con el dedo meñique. La rueda de desplazamiento cuenta con retenes y pequeñas protuberancias para facilitar el cambio de las armas. En definitiva, Razer sigue manteniendo el cetro del ratón más rápido a este lado de la informática.



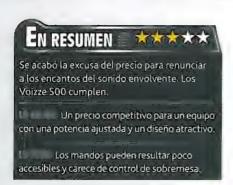
39,90 C • www.soyntec.com **Soyntec Voizze 500** Al alcance de todos

isponer de un sistema de altavoces 5.1 no debe estar reñido con el bolsillo. Al menos esto es lo que entiende Soyntec con este sistema de altavoces. Su potencia total es de 40 W, los cuales están distribuidos en 15 para el subwoofer y 5 para cada uno de los satélites. Con ello se consigue una potencia suficiente para utilizarlo en habitaciones medias. No obstante, se aprecia cierta distorsión cuando se aumenta el volumen. El rango de frecuencias de este sistema se sitúa entre los 30 Hz y los 20 KHz.

El talón de Aquiles de este conjunto es que carece de mando, ya sea de sobremesa o remoto, así que tendrás utilizar los botones para modificar el volumen general del sistema y de cada uno de los canales. Y claro, el acceso a los botones puede no ser el ideal según dónde coloques el subwoofer, que está construido en madera. En su frontal encontrarás el

botón de encendido y en su lateral están situados los botones de volumen.

Si no eres demasiado exigente con el volumen, los altavoces cumplen eficientemente su cometido tanto para la audición de música como de juegos y películas. En estas condiciones, lo que vas a echar de menos es una mayor presencia de los sonidos graves. Los Voizze 500 son una buena adquisición por su relación calidad-precio. Te permiten acceder a un sonido envolvente correcto siempre que no retuerzas el botón de volumen.



Asus • 2000 549 f • 1000 es.asus.com

Asus Mypal A620BT

Tecnología de bolsillo

sus lanza un nuevo modelo de su Mypal A620. Entre otras cosas, esta agenda de bolsillo añade la conectividad Bluetooth a la IrDA, con la que ya contaba su predecesora. Además, la agenda destaca por su apuesta por las tarjetas Compact Flash para almacenar archivos. También puedes utilizar la ranura de la tarjeta como puerto de expansión para dispositivos multimedia (sintonizador de radio FM o tarjeta VGA) u otros para mejorar la conectividad (LAN, WLAN y GPRS).

La Mypal A620BT también es un navegador GPS. Un receptor Bluetooth independiente recibe la señal del satélite. Esta independencia facilita la ubicación dentro del vehículo. Para estos menesteres utiliza el software de navegación Destinator 3 e incorpora como sistema operativo Windows Mobile 2003.

Por otra parte, el sistema está equipado con las tecnologías SmartKee-

per y SmartPower. La primera se encarga de hacer copias de seguridad de los archivos en uso cuando la batería está baja. La segunda se encarga de gestionar la batería para aumentar el tiempo de funcionamiento. Gracias al brillo de la pantalla (240 x 320 píxeles), los ambientes muy iluminados no entorpecen su uso.



pantalla de calidad y muchas ópciones de expansión. Su diseño es extraplano.

51 € • es.asus.com

Asus DRW-1608P2 A toda pastilla

Necesitas grabar toda velocidad? Asus propone esta unidad



interna multiformato con la que grabar tus discos a toda velocidad. De hecho, la grabadora permite grabar a una velocidad 16x los DVD de una sola capa y a 8x los duales y los DVD+RW. Para aumentar su versatilidad, el dispositivo permite leer discos DVD-RAM a una velocidad de 2x.

La DRW-1608P2 incorpora las tecnologías FlextraLink y FlextraSpeed. La primera está destinada a prevenir la insuficiencia de datos en la memoria y evitar las grabaciones fallidas, mientras que la segunda se encarga de controlar la velocidad de grabación para garantizar una buena calidad de la misma. Además, permite el uso de otras aplicaciones durante el proceso de grabación, ya que precisa de pocos recursos y adapta la velocidad para prevenir la falta de datos. La grabadora también cuenta con eficientes sistemas antivibración que reducen tanto éstas como el ruido de los elementos mecánicos de la grabadora. En definitiva, se trata de una grabadora eficiente, veloz y a un precio realmente atractivo.

EN RESUMEN Una grabadora interna a tener muy en cuenta. Su precio y eficiencia son

TE Cyber Acoustics • PRECIO 39,90 € • VIER www.cyber-acoustics.com Cyber Acoustics

CA-3095E

A reventar de potencia

anto los juegos como las películas agradecen la presencia de un subwoofer. La propuesta de Cyber Acoustics es un

sistema 2.1 con una potencia total de 26 W. Además del cable para el PC, incorpora un adaptador para utilizarlo con otros dispositivos, como las consolas. El subwoofer está construido en fibra de policarbonato y una apertura se encarga de la descompresión de la caja. De este modo los graves ganan en consistencia.

Por su parte, los satélites tienen un diseño bastante plano. De hecho, el altavoz se encuentra cerca de la peana, donde la caja es más abultada. En la base de uno de los satélites se encuentra el botón de encendido y los controles de volumen y bajos. Si bien el conjunto ofrece una buena respuesta a volumen medio, a mayor potencia los satélites suenan demasiado agudos y el subwoofer se satura. En definitiva, una buena opción para los altavoces de sobremesa siempre que no pretendas subir demasiado el volumen.





Apostar por un subwoofer mejora la audición en juegos y películas. Estos altavoces son una opción razonable por su relación calidad-precio

los valores que mejor destacan en ella.

: Viewsonic • 776 00: 1.380 € • 778 www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic PJ562

Gran formato

ste proyector de Viewsonic destaca por su contrastada potencia (2.000 lumens) y por su más que evidente poco peso (2,45 kg). El proyector permite ver con claridad y nitidez las imágenes incluso en estancias iluminadas, a lo que también contribuye la calidad de sus lentes. Por otra parte, el PJ562 permite la corrección digital del encuadre y de la gama para que sea fácil adaptarlo a cada circunstancia.

Además, el dispositivo

de Viewsonic es muy versátil. Prueba de ello es su compatibilidad con los formatos HDTV (720p y

1080i) y las dos entradas para conectar ordenadores y añadir monitores adi-

cionales. Sin duda, una herramienta potente, aunque su precio puede ser disuasorios para muchos.

EN RESUMEN



Lígero, potente y con una amplia gama de opciones de conexión. Un proyector que se adapta a las situaciones más adversas.

ABBICANTE ADS Tech + PRECIO 119 € • *** ® www.adstech.com/es

ADS Tech Instant DVB-T USB

Puesta al día

a televisión digital terrestre sigue su avance y también los artilugios que permiten sintonizarla en el ordenador. Este dispositivo de ADS Tech es un sintonizador externo para que tu PC no se quede atrás en la revolución digital. Se conecta a través del puerto USB y te permite sintonizar tanto emisoras de radio



como de TV. Mediante un software fácil de usar, podrás acceder a cualquier canal e incluso anticipar la grabación de programas en el disco duro. El sistema

Time Shifting que incorpora permite empezar a ver una grabación antes de que ésta finalice. Una vez grabado un programa, podrás pasarlo fácilmente a un disco (CD o DVD) para guardarlos. Para facilitar su uso, incorpora un mando a distancia.

EN RESUMEN



Una solución para actualizar tu ordenador a la televisión que se avecina. Incorpora una antena para facilitar su uso portátil

TE: Altec Lansing • PRECIO: 299 C • III

Altec Lansing iM7

Que suene la música

ltec Lansing amplía su gama iMotion con este sistema de altavoces 2.1 concebido para el iPod. Un habitáculo en el sistema permite colocar este dispositivo. A ambos lados se encuentran los altavoces de medios y agudos. El subwoofer utiliza la tecnología XdB para disfrutar de graves a volumen elevado sin apenas distorsión. Los altavoces del subwoofer se encuentran en los extremos de esta especie de tubo musical. Además, incorpora un mando a distancia y toma de auriculares. En la parte posterior, una entrada auxiliar permite la

conexión de otros aparatos. El iM7 funciona tanto baterías con como con la red eléctrica. Además, el iPod se recarga mientras está conectado al sistema de altavoces



EN RESUMEN

El precio puede ser disuasorio, pero cuando lo escuchas entiendes la iriversión. Ideal para ir con la música a otra parte.

NTE Energy Sistem • PASCO 79,90 C • WWw.energysistem.com

Lunnatic 3600

Duo 512 MB

Camaleón digital

stamos ante un reproductor ■ concebido pa-

ra compartir tus archivos de música (en formato mp3, Wma o el poco

práctico Wave), ya que su principal virtud es la incorporación de dos tomas de auricu-

lares. Otra de sus novedades es la pantalla. A cada pulsación de cualquier botón, cambia su color entre siete diferentes. En uno de los auriculares que lo acompaña se ha incorporado un sintonizador de radio, aunque se echa de menos información en la pantalla sobre el dial sintonizado. Gracias al software que lo acompaña, puedes editar las canciones y convertir el aparato en un karaoke de bolsillo, ya que las letras se deslizan por la pantalla. Además de este modelo, existen versiones con 256 MB (49,90 euros) y 1 GB (109,90 euros).

EN RESUMEN



Si eres de los que comparten la música, este reproductor te hará la vida más fácil. La calidad de audio y su sencillo manejo convencen.



BANDEJA DE ENTRADA

Seguimos en la línea del mes pasado. **Esperamos estar a la altura** de vuestras críticas y reflexiones, porque la verdad es que vais camino de **hacer la sección vosotros solitos**. Nos hacéis pasar a un segundo plano. Y **eso es muy bueno**.



Hagamee momoria:

En primer lugar, dar las gracias a Shatorn por su carta en el número 6 de vuestra revista. Ciertamente le tengo un cariño especial al primer Doom. Cuando salió, yo estaba en la Universidad (eso les puede dar una pista de mi edad) y en el piso que compartía con mis compañeros hacíamos turnos para "viciarnos" al juego. Como señalan acertadamente en el número 6 de la revista, los jugadores de entonces éramos "vírgenes" en nuestra capacidad de sorprendernos. Sin duda, Doom dejó a todos con la boca abierta y con menos horas para dormir por las noches. Ustedes pueden llamar a todo esto "nostalgia", pero yo prefiero el término "memoria histórica". Con los años, otros juegos me han dejado con la boca abierta: Duke Nukem, Starcraft, Diablo, Warcraft, Half-Life, Aliens versus Predator 2, Far Cry y La Batalla por la Tierra Media por citar alguno de los últimos. ¿Miedo al cambio? Sinceramente creo que no, más bien cierta preocupación al ver el abuso de la palabra "gráficos" en las críticas de las revistas especializadas, descuidando otras como "jugabilidad" que considero más importante a la hora de valorar un juego. Parece que la calidad de un juego es proporcional a la de sus gráficos y al tamaño de Gigas que ocupa en el disco duro. César Colmenero (e-mail)

Coincidimos con tus criterios de valoración: la piedra angular de un título es su jugabilidad. Sin duda, un título que no invita a jugar es como mínimo mediocre independientemente de que tenga los gráficos más espectaculares



jamás vistos. Por desgracia, conseguir un buen motor gráfico es fácil, cuestión de dinero, pero el talento es más difícil de encontrar.

Red-con-fundamente:

Soy un jugador de World of Warcraft desde el día en que salió la beta (amén), y supongo que al igual que otros muchos jugadores de este genial juego coincidiremos en que es tremendamente adictivo, que a pesar de tener una mecánica simple (en mi opinión) puedes pasarte meses y meses sin despegarte de la pantalla. Ahora bien, me encuentro en una situación en la que tengo a mi personaje al nivel 60 (nivel máximo para los que no hayáis jugado

nunca) y, tras haberme pateado todas las mazmorras de nivel máximo cientos de veces, ya poseo el set de armadura completo de mi clase, al igual que el arma, anillos y toda esa serie de cosas.

Pues me pregunto: ¿ahora qué? Sólo hay una respuesta: jugador contra jugador, y como cualquier rolero sabrá, es imposible

divertirse pasándose día tras día jugando a una especie de *Unreal Tournament* versión *Warcraft*. Al menos para mí y para los jugadores que buscan rol no tiene nada de entretenido pasarse el día matando jugadores.

Es por esto que pido a
Blizzard más contenido
de alto nivel y
menos eventos
tontos.

Albert Jové (e-mail)

Queda expuesta la queja, esperemos que no quede en saco roto y que Blizzard sepa recompensar a jugadores de pro como tú en la expansión del juego.

Un año más

Con cada nueva temporada las grandes franquicias deportivas sacan una nueva entrega. Este año he probado unas cuantas demos y me han convencido de que cada vez más lo único relevante que cambia es la coletilla del título. 2005 por 2006, 4 por 5, etc. En el caso de las versiones para consolas es un disparate, aunque es en parte comprensible debido a sus limitaciones técnicas. Pero en PC no hay excusa posible. Además de mostrar una escandalosa falta de ideas nuevas, los nuevos juegos deportivos cada vez explotan menos la evolución tecnológica de nuestros ordenadores. ¿Qué está pasando? ¿Es que también tenemos que pagar nosotros el peaje de la mediocridad consolera? Doce meses dan para mucho más que ligeros retoques y una actualización de licencias.

Si seguimos por este camino, no veo ningún

sentido a seguir pagando a precio de oro algo que, más que un juego nuevo, bien podría pasar por un parche de la entrega anterior.

Juan Fuentes (e-mail)

Control Contro



Alma coleboradora

Sé que la gente cree que los juegos online sin descargas ni pagos pueden ser una pérdida de tiempo. Dicen "ningún juego respetable puede colgarse en internet sin pedir nada a cambio" o "si no es necesario descargarlo no debe de ser muy bueno", pero a pesar de esto yo os recomiendo este gran juego de rol que es Runescape (www.runescape.com). Cuenta con un montón de usuarios de todo el mundo, gran cantidad de niveles que subir, un enorme mapa para explorar y una gran variedad de misiones. Sólo hay un problema: la comunidad hispana es pequeña y todo está en inglés. Juano es mi nick en el juego. Si os puedo ayudar... Mad larkin (e-mail)

Pasarlo bien sin perjudicar a nadie nunca es perder el tiempo. Sí que es cierto que en la Red cabe todo y normalmente, aunque no siempre, en las tiendas encontramos juegos que han pasado diversos controles de calidad.



No sólo fútbo

Os escribo para saber si hay algún juego de balonmano en el mercado. Cada inicio de curso me fijo en los juegos que salen de deportes: fútbol, baloncesto, hockey, fútbol americano, tenis... hasta golf, pero nunca llega el de balonmano. Como yo hay muchos más lectores y usuarios indignados. ¿Sabéis si existe algún juego de balonmano? Pol Estopinyan (e-mail)

No, no lo hay. Y es una pena, la verdad. Lo mismo aplicado a otros deportes minoritarios. Sabemos que no es lo mismo, pero en members.fortunecity.de/lhm/ english.html hay disponible un mánager de balonmano, eso sí en inglés. No compensa, pero puede servir como vía de escape.

Fifement

como si fuera

una piedra. En

cuanto a

He probado FIFA 06 y la demo de PES5.
Para mí, este año ganan muy claramente los chicos de EA. Criticabais la física en el número 7 de la revista, pues bien, aunque no sea de lo mejorcito, creo que está mucho mejor que la de PES. En este último parece que cuando dan un pase o un tiro el balón se despega de la pierna

gráficos, no es que sean muy innovadores, pero creo que están a la altura, aunque bien es cierto que un poco por debajo de los de *PESS*. En *FIFA* creo que se mejoran con nota dos de sus grandes handicaps: por un lado el portero, que ahora tiene movimientos mucho más realistas y naturales, y por otro la jugabilidad, que se parece a la de *PES* y le da mucho dinamismo al juego, logrando así evitar que se haga repetitivo. En resumen, creo que este año se lo han currado muy bien los de *FIFA* y hay que reconocérselo. Juan Nogueira (e-mail)

En líneas generales discrepamos de tus opiniones. Aunque el nuevo FIFA tiene un buen puñado de virtudes, lo tenemos claro: para nosotros el mejor simulador se llama Pro Evolution Soccer 5.

¿Ser o no ser?

¿Existe la piratería? Pues yo diría que no, en el sentido estricto, puesto que todo el mundo, hasta el responsable máximo de cualquier



departamento gubernamental, y me juego un cortado descafeinado, tiene algo en su disco duro o en su colección de CD, ya sea como "copia de seguridad", como "versión de prueba si me gusta" de una canción mp3, una película, juego, libro electrónico, programa, foto, imagen, etc. Y todo eso es favorecido por las grandes compañías si uno se fija o se hace estas preguntas: ¿A quién le interesa una ADSL sin Emule o parecido? ¿Por qué hay chips tan sofisticados para poner juegos de PS2 en DVD grabables? ¿Acaso los ingenieros de PS2 no pensaron lo fácil que es obtener el código para desproteger el reconocimiento en CD? ¿Por qué antes de la llegada de la PSP en Europa ya se podían descargar juegos ripeados o completos por Internet usando un cuadrúpedo? ¿Por qué

salen programas y misteriosamente a la semana salen los cracks? Es decir, la piratería es un hecho más en la sociedad de consumo. Eso sí, yo compro muchas cosas originales porque respeto el trabajo de los demás.

Wada (e-mail)

Es interesante la teoría que expones. Lo que ocurre es que, aunque así fuera, no puede servirnos de excusa para saltarnos a la torera



los derechos de tantos creadores. distribuidores y comerciantes que se ganan la vida con la industria del ocio. Nosotros proponemos una tercera vía entre el pirateo y la bancarrota por adquisición de juegos. ¿Qué tal la compra selectiva?

Resulta que cuando llevo poco tiempo jugando a Half-Life, Half-Life 2 y Gunman Chronicles me mareo. Hasta hace poco pensaba que sólo me pasaba a mí, pero he descubierto que a bastante gente le pasa lo mismo. No siempre me mareo, pero son los únicos juegos con los que me pasa y estando tranquilo y descansado. ¿Será una manera que tiene Valve de lavarnos el cerebro y compremos sus juegos con alguna especie de abducción? Antonio Casado. Barcelona

Tu hipótesis queda descartada, porque a Valve le conviene que los jugadores disfruten, no que acaben haciendo eses por los pasillos ante la cara de pánico de sus papás y mamás. Hay un personaje que te puede ayudar. Se le reconoce por su bata blanca y suele rondar por los hospitales y centros de salud.



¿Qué sabéis de Return to Castle Wolfenstein 2? En algunos sitios he leído que lo están desarrollando, aunque va para largo. Según www.rtcw2.de, saldría para finales de este año. ¿Sabéis si será así? También quiero quejarme por el escaso tratamiento que dais a Lineage II. Puede que no sea muy reciente, pero se actualiza con bastante asiduidad. Además, si no le dais cancha, mucha gente se perderá este gran juego. Aprovecho para dar a conocer una gran comunidad wolfera: www.spanishleague.org. Se organizan buenas ligas. Óscar Pulgarín (e-mail)

El nuevo Wolfenstein aparecerá el año que viene. Si quieres una fecha más concreta, tendremos que recurrir a la bola de cristal. Sobre Lineage II, lo

Indignación imperial

No acabo de entender vuestro análisis de Age of Empires III. Ante todo, decir que no soy muy amigo de las notas altas pues en mi humilde opinión soleis otorgar demasiados 9 a juegos que no lo merecen. Por eso me sorprende ese 8 a una maravilla como AoEIII, un juego sobresaliente.

El periodista A. Salas señala como lo peor la interfaz y el multijugador aunque del primer detalle no encontré en el texto un sólo argumento para justificar tal afirmación (en realidad sigue siendo tan cómoda y ágil como siempre) y del segundo, dice las pocas novedades pero se olvida de decir que en red

las partidas continúan siendo tan ágiles y desafiantes como siempre y que lo son precisamente gracias a ese modelo que él critica.

Creo que AoEIII es merece mejor nota porque ofrece lo que promete: un juego de descubrimientos y colonización divertido. A Salas pasa por alto lo bien que encaja la historia de la familia, la exploración e intercambio o aniquilación de los nativos, la relación con la ciudad natal. Se queda en lo superficial, en decir que sólo son novedades. Os habéis quedado cortos. AoEIII merece un 9. Y ya dije que no soy amigo de las notas altas.

Unai Intxarraga. Errenteria-Orereta (Gipuzkoa)

seguimos de cerca, pero ten en cuenta

que la competencia en el rol online es

mucha y nuestras páginas limitadas.

Consideré que no me valía la pena "hacer trampa". Lo confieso: en algunas ocasiones me sale mi lado oscuro corsario. Me lo compré y corrí a mi casa a instalarlo en mi ordenador. Cuando empecé a jugar me quedé verdaderamente embobado: los gráficos, el modo de juego, los comentarios

del teniente durante el entrenamiento, la forma de moverse los personajes tanto en grupo como por binomios, el modo de señalar los sectores de fuego, etc. En resumidas cuentas: :Genial!

> Abel A. Ramos. Algeciras (Cádiz)

> > Si ya lo decia aquel señor del detergente: busca, compara y... compra.

Ayer, después de haber oído varios comentarios muy favorables respecto al juego Full Spectrum Warrior, casualmente mirando en la sección de juegos de una gran superficie, lo encontré por un precio alucinante: 20 euros. ¿Por qué todos los juegos no salen a esos precios? De verdad os digo que estaba pensando

al verlo a ese precio ni me lo pensé.

copiar el juego citado, pero

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envianos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:

PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e



A TODA MÁQUINA

Los problemas de **memoria y** de **rendimiento** no sólo sobrevienen con la edad. Que sí, que sí, que vuestros equipos son **lo más de lo más**. ¿Serán los duendes entonces? Demos **paso a la experiencia**, la madre de la ciencia.



lode dienerun limite

Hace poco me compré Fable. Puedo jugar, pero no se ve nada bien debido a la tarjeta gráfica, y lo mismo me pasa con otros juegos. Mi tarjeta es una Radeon 7500. ¿Qué puedo hacer para que se vea mejor? ¿Actualizo ésta o me tengo que comprar otra?

Carlos Fernández (e-mail)

La actualización de la tarjeta se limita a los controladores. Si bien en ocasiones mejoran el rendimiento, los límites físicos de la tarjeta son insuperables, así que ha llegado el momento de que apliques el "plan renove". Si no planeas cambiar nada más de tu equipo, puedes apostar por las económicas PNY GeForce 6200 o Sapphire Radeon 9600.



Football Fusion, no hay nada oficial y el funcionamiento de lo que existe resulta muy engorroso, así que no te lo recomendamos.

Demo remoiona

Tengo un problema con mi equipo. Es un Pentium IV a 3 GHz, 1 GB de RAM y tarjeta gráfica Geforce FX 5500. He descargado la demo de F.E.A.R. y para poder jugarla decentemente rápida tengo que ponerlo todo al mínimo. Con mi equipo pienso que debería poder subir la calidad gráfica, ¿Podría ser el monitor de 17 pulgadas muy, muy antiguo?

Los monitores no son la causa de que un juego funcione lento. Simplemente se limitan a reproducir las imágenes que la tarjeta gráfica les indica, así que funcionan o no funcionan. En tu caso, lo más probable es que la demo no

Javier Rodríguez (e-mail)

esté del todo pulida para trabajar con la tarjeta gráfica de que dispones.

A trompicones

Algo extraño me pasa con el XP respecto a los juegos. Mi ordenador es un AMD XP a 2,4 GHz, con 768 MB, Sound Blaster AWE64 y una Geforce 4 Ti 4200 128 MB DDR. Tengo todos los controladores actualizados, el Directx, etc., con la excepción de los de la tarjeta de sonido porque en la página oficial no tienen

para XP. Pues bien, hay
algunos juegos que van
a trompicones y muy
ralentizados (Need for
Speed: Underground 2,
Colin McRae 04, etc.). Lo
que me mosquea es que en
el Win98 van bien y, además,
hay otros que en el XP van perfectos

(Brothers in Arms, la demo vuestra de MotoGP 3, Star Wars: CDLAR...) ¿Qué debo hacer? ¿Me paso al Sudoku? Gracias. McNesio (e-mail)

Windows XP precisa de más recursos que las versiones anteriores de Windows. Además, puede que tengas un mayor número de programas ejecutándose en segundo plano y ocupando memoria,

> así que quizás debieras ampliar la RAM. Tampoco estaría de más actualizar la tarjeta gráfica por una que soporte DirectX9.



Quiero comprarme una tarjeta gráfica nueva, pero no se cuál elegir. ¿Me podríais recomendar alguna GeForce alrededor de 160 euros? Tengo un Pentium IV a 3 GHz con 1.024 MB de RAM y conector AGP. Una segunda pregunta: ¿Sabéis si hay algún parche o un mod que añada a *Total Club Manager 06* el Football Fusion?

Por ese precio puedes optar por una GeForce 6600 con 256 MB. Sobre



A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envianos tus consultas a:

유

o a la dirección de correo electrónico

PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



CONTENIDOS JUEGO COMPLETO

> CHROME

- > NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- ➤ EARTH 2160
- > THE SUFFERING: LOS LAZOS QUE NOS UNEN
- ➤ SKI RACING 2006
- > ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES
- > TRACKMANIA SUNRISE EXTREME
- ➤ UFO: AFTERSHOCK
- > 80 DÍAS
- > AURORA WATCHING
- COLD WAR demo 1
- ➤ COLD WAR demo 2
- ➤ VIRTUAL SKIPPER 4
- > DIPLOMACY
- > RED SHARK 2

PARCHES:

- ➤ BATTLEFIELD 2 Servidor Windows
- ➤ BLACK & WHITE 2 v.1.1
- EARTH 2160 v.1.3 a v.1.37
- F.E.A.R. v1.0.0 a v1.0.2
- IMPERIVM III v.1.20
- > PRO CYCLING MANAGER v.14R
- NHL 06 Actualización 3
- > SHADOW OPS: RED MERCURY Actualización 1
- TRACKMANIA (actualización del motor gráfico)

- > SAS INTO THE LION'S DEN MOD para Unreal Tournament 2004
- ➤ BLITZKRIEG: MISSION KURSK
- FONDOS DE PANTALLA
- > VIDEOS

UTILIDADES:

- > ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- ➤ ATI CATALYST 5.9 (WIN XP 2K)
- TATI CATALYST 5.9 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 78.01 (WIN XP 2K)
- ➤ DIRECTX 9C
- ➤ OUICKTIME V. 6.5.2
- ➤ ADOBE ACROBAT READER 7

COMO INSTALAR EL DVD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raiz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador.

DEMOS

EED FOR SPEED: MOST WANTED

DESARROLLADOR: EA Games

FDITOR: Electronic Arts

REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 554 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

Acelerar: Cursor arriba · Frenar: Cursor abajo Derecha: Cursor derecha · Izquierda: Cursor izquierdo Freno trasero: Barra espaciadora · Óxido nitroso: Alt

na demo muy completa en la que podrás probar tres circuitos en modo carrera rápida y otros tantos en modo desafío. Para la ocasión dispondrás de tres coches. Se trata de un

Mustang preparado y dos Cayman, uno de serie y otro preparado. Además, también incluye la posibilidad de jugar partidas online con otros adversarios. Prepárate para respirar monóxido de carbono.



EARTH 2160

GENERO: Estrategia

DESARROLLADOR: Reality Pump Studios

REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 370 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

Todos los controles se realizan con el ratón.



THE SUFFERING 2

GENERO: Acción

DESARROLLADUR: Surreal Software

EDITOR: Virgin Play

REQUISITOS: PIII 1 GHz, 128 MB de RAM, 312 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

Adelante: W · Atrás: S · Derecha: D · Izquierda: A Disparar: Botón izdo. ratón · Disparo secundario: Botón dcho. ratón · Saltar: Barra espaciadora



SKI RACING 2006

GENERO: Deportes DESARROLLADOR: Coldwood Interactive FOITOR: Nobilis Ibérica

ISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 260 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.

Acelerar: cursor arriba · Frenar: cursor abajo Derecha: cursor derecha · Izquierda: cursor izquierda Acción: S · Impulso: D · Cambiar vista: W



ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES

GÉNERO: Estrategia DESARROLLADOR: Blue Fang Games

FOITOR: Microsoft

QUISITOS: PIII 733 MHz, 256 MB de RAM, 233 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

Todos los controles se realizan con el ratón.



Trackmania sunrise extreme

GÉNERO: Carreras

DESARROLLADOR: Nadeo

EDITOR: Nobilis Ibérica

REQUISITOS: PIII 500 MHz, 128 MB de RAM, 322 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

Acelerar: Cursor arriba · Frenar: Cursor abajo Derecha: Cursor derecha · Izquierda: Cursor Izquierda • Freno de mano: Barra espaciadora



UFO: AFTERSHOCK

GÉNERO: Estrategia/Rol DESARROLLADOR: Altar Interactive

EDITOR: Planeta DeAgostini

REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 320 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

Todos los controles se realizan con el ratón.



80 DÍAS

GÉNERO: Aventuras

DESARROLLADOR: Frogware

EDITOR: Nobilis Ibérica

REQUISITOS: PIII 1 GHz, 512 MB de RAM, 656 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

Todos los controles se realizan con el ratón.



AURORA WATCHING

GÉNERO: Acción/Aventuras

DESARROLLADOR: Metropolis Software

EDITOR: Friendware

REQUISITOS: PIII 1 GHz, 128 MB de RAM, 167 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Derecha: D • Izquierda: A Disparar: Botón izdo. ratón · Acción: Botón dcho. ratón Cambiar cámara: Barra espaciadora



COLD WAR DEMO 1

GENERO: Acción

ESARROLLADOR: Mindware

EDITOR: Virgin Play

REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 256 MB de RAM, 405 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

Adelante: W • Atrás: S • Derecha: D • Izquierda: A Disparar: Botón izdo. ratón • Acción: Botón dcho. ratón · Cambiar arma: Rueda de desplazamiento



COLD WAR DEMO 2

GÉNERO: Acción DESARROLLADOR: Mindware

EDITOR: Virgin Play

REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 256 MB de RAM, 408

MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

Adelante: W • Atrás: S • Derecha: D • Izquierda: A Disparar: Botón izdo. ratón · Actión: Botón dcho. ratón • Cambiar arma: Rueda de desplazamiento



VIRTUAL SKIPPER 4

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Nadeo

EDITOR: Nobilis Ibérica

REQUISITOS: PII 450 MHz, 64 MB de RAM, 150

MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

Todos los controles se realizan con el ratón.



DIPLOMACY

GÉNERO: Estrategia

DESARROLLADOR: Paradox

EDITOR: Friendware

REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 195

MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.

Todos los controles se realizan con el ratón.



RED SHARK 2

GÉNERO: Plataformas

DESARROLLADOR: G5 Software

EDITOR: N/D

EQUISITOS: PII 350 MHz, 64 MB de RAM, 375

MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 7.0.

Adelante: W • Atrás: S • Derecha: D Izquierda: A · Disparar: Botón izdo. ratón Misiles: Barra espaciadora





JUEGO COMPLETO

CHROM

hrome es una de esas joyas que de vez en cuando llegan desde la Europa del Este. Los responsables de este juego de acción en primera persona son los polacos de Techland, que te proponen meterte en la piel de un mercenario del siglo XXII llamado Bolt Logan. Contextualicemos: estás en el sistema solar de Valkyria y luchas a las órdenes del mejor postor. Antes eras un marine espacial, pero ahora los tiempos son difíciles y haces lo que sea por un puñado de billetes. Tu compañero de aventuras te ha traicionado, así que te alías con una jovenzuela bastante maja, de nombre Carrie. Primero empezarás con misiones sencillas, como rescatar rehenes o recuperar materiales robados por piratas espaciales; más adelante la

trama se embarulla y nada resulta ser lo que parece.

ACCIÓN A LO HALO

Lo que más sorprende de Chrome es la belleza de sus escenarios exteriores: inmensos y llenos de vegetación. Además, con esa iluminación tan característica que Techland imprime a sus juegos. Pero si quieres un consejo, no te embeleses con el apartado gráfico. Cualquier descuido puede ser letal: los disparos te vendrán de enemigos escondidos, de francotiradores lejanos... y tú eres un blanco más bien facilón.

Ésa es una de las claves del juego. Tienes que ser cuidadoso y vigilar el entorno. Además, es vital optimizar tus recursos: solamente puedes cargar con un arma



Los escenarios exteriores son bellos. variados, pero también contienen enemigos.

DESARROLLADOR: Techland REQUISITOS: Pentium III 900 MHz, 256 MB de RAM, 1,7 GB libres en disco duro, tarjeta gráfica de 32 MB, DirectX 8.1. NSTALACIÓN: Setup.exe

Adelante: W - Atrás: S - Derecha: D - Izquierda: A Disparar: Botón izdo, ratón Apuntar: Botón dcho. ratón Saltar: Barra espaciadora · Agacharse: Mayúsculas Recargar: R · Usar objeto: E · Acción: F Implantes: Teclado numérico



Misiones con barricadas que recuerdan a títulos como Unreal 2.

principal y algunos complementos. Gracias al imparable avance tecnológico, también dispones de una serie de "ciberimplantes" que mejoran

tus aptitudes físicas durante unos segundos: puntería asistida, ojo telescópico, etc. Así que utilízalos sabiamente.

En resumen, Chrome ofrece un guión atractivo y una visión diferente de lo que debe de ser un juego de acción en primera persona. La verdad es que le dan ganas a uno de alistarse con los mercenarios. Qué mala vida tan buena.

LOS CÓDIGOS

bre la consola pulsando la tecla º (al lado del 1) e introduce cualquiera de estos códigos. Después pulsa Enter.

Cheat.GodMode()

Invencibilidad

Cheat.FullHealth()

Salud al máximo

Cheat.TuneWeapons()

Mejora las armas de tu inventario

Cheat.TuneImplants()

Mejora los implantes

Cheat.NextMission()

Pasar a la siguiente misión

Cheat.GiveX()

Conseguir un arma u objeto (sustituir la X por el nombre del arma en inglés*)

Cheat.GiveAmmoX()

Conseguir una munición específica (sustituir la X por el nombre de la munición*)

* Encontrarás la lista de objetos y munición en el archivo \Chrome\JavaChromeGame\Cheat.Java.



Nada como una charla distendida antes del combate. Eso sí, ella no te hace ni caso.



